邮发代号：52-198 每月5日、20日发行
零售价10元
3月20日 vol.134
双周刊

轩辕剑外传 五丈原篇 小说攻略

电脑乐园 游戏攻略

Personal Computer Game Guide



报名时间：3月11日–25日

报名热线：http://www.henhaoji.com（真的很好记）

游边戏外 银河远征十二载 星际争霸终回归

电攻榜 宇宙就在我们指间 太空模拟游戏大点兵

新龙门客栈 猎人游戏 伊甸园

强打攻略特区 重回海底寻求真相 生化奇兵2 梦之海 跳票2年终成正果

PC Game Guide 2010
ISSN 1008-2352
06
9 771008 235008
国际标准刊号：ISSN-1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP

多益网络 www.henhaoji.com
广州金山多益网络科技有限公司
官方网站：www.henhaoji.com（真的很好记） 客服热线：020-61016870 客服邮箱：mxgm@henhaoji.com


神鬼传奇
搜索
完美特服号QQ: 96061
ONLINE
神鬼传奇
SGCQ.WANMEI.COM
以战之名 赐我荣耀
全民共襄周年庆
跨服PK赛4月王者争霸
VIP激活码 SGHWNMAWKQ3DTT
完美时空
PERFECT WORLD
www.wanmei.com


梦幻诛仙
搜索
完美特服号QQ: 96061
开心家园
梦幻诛仙
mhzx.wanmei.com
最火爆的2D回合网游
千万玩家、百家媒体
联袂力荐网游
金兜兜粉丝节
¥10,000,000
大礼招募梦诛粉丝
首届《梦幻诛仙》金兜兜粉丝节
3月10日隆重开启!
100%有礼
梦诛粉丝团现正火爆集结中!
上线参加“金兜兜粉丝节”成为《梦幻诛仙》粉丝，
¥10,000,000超级豪礼等你分享!
骨灰粉丝送黄金
纯金兜兜珍藏版
纯金兜兜吊坠
菜鸟粉丝送数码礼包
时尚笔记本电脑
PSP
iPod
铁杆粉丝送百万元宝+海量经验
8,000,000元宝共分享
5亿经验天天送
粉丝节尊贵激活码:
80001118800000
欲知详情请登录官方网站查询: mhzx.wanmei.com
完美时空
PERFECT WORLD
www.wanmei.com
奖品图片仅供参考请以实物为准

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 电攻榜
008 宇宙就在我们指间
——太空模拟游戏大点兵

PCGG 新作快报
012 街霸4 SUPER
014 地铁2033：最后的避难所
016 越狱
017 贪婪工场
018 文明5

PCGG 极速体验
020 异形大战铁血战士
024 索尼克与世嘉全明星赛车

PCGG 强打攻略特区
026 重回海底寻求真相
—— 生化奇兵2 梦之海
034 轩辕剑外传：五丈原篇 小说攻略

PCGG 战网天下
040 谁说好女不如男
——霸三国志大战高手战报
042 使命召唤：现代战争2联机对战地图详解
之Highrise高楼地图SD对战模式分析
小说攻略
044 得与失
——暴雪与Kespa之间的没有硝烟的斗争
045 电竞新闻

PCGG FLASH game
046 福来士广场
048 华纳世界冒险

PCGG 动漫生活铺
066 我爱动漫也爱日剧
——盘点漫画改编的日剧

PCGG 东瀛宅急便
068 千娇百媚美少女展

PCGG 互动频道
052 电攻宝盒
060 游戏一招先
068 后勤组
076 玩家交流

搜狐月历

2010电攻新作上市表（三月下）



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：腾耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊 王鹤鸣
文字编辑：李波 沈玉莹
何耀文 孟鑫 胡嵘泉
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 裴佳晨 印珺 欧阳瑛
施凯莲
杂志发行：金艳 沈珀 张培
广告发行：刘莺
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64855468
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号
14幢5楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。

2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。

3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

一亩三分地 中国最
Chinese Finest

最“好”的新闻那里看？ 潘多拉星？or地球？ 拜托，信息太多眼都花了。

《梦想世界》全国争霸赛征集“绝顶高手”



多益网络广发英雄帖，号召各路勇士前来参加《梦想世界》“绝顶高手”全国争霸赛，以PK实力论英雄，决胜出真正的高手。争霸赛报名已于3月11日全面启动，全国玩家均可报名。

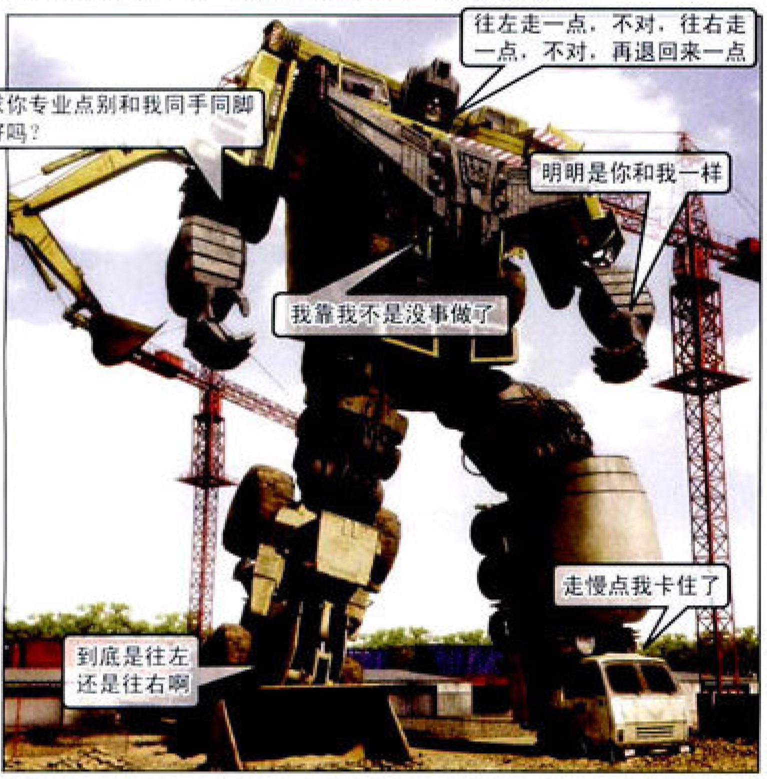
废轮胎塑造暗黑人物



韩国艺术家Ji Yong Ho通过自己的创作，设计出一件件漂亮、壮观的艺术品：废橡胶轮胎雕塑！这些暗金色的怪兽，仿佛来自暗黑破坏神的世界，冲击着我们的现实。

联机组成大力神？

《变形金刚塞伯坦之战》的开发者告诉我们，他们打算给这款游戏增加全新的联机模式，玩家可能不是单纯与朋友组队，而是共同操纵一台机器人。



韩国准备成年人防沉迷系统

韩国文化体育观光部表示，在准备防止青少年沉迷游戏相关对策的同时，还将为防止成年人沉迷游戏准备对策。

性感女郎宋纪妍代言《龙》

继《龙》港服嫩模周秀娜之后，中国台湾易吉网特别邀请刚成为GQ杂志新科封面女郎的性感名模宋纪妍，为台服《龙》代言，并以《龙》八大氏族中唯美的千古女神“女娲”造型现身，拍摄一连串的平面宣传照。



怎么长的有点像上期电攻的封面人物

sky：这位美女知道女娲是谁吗？

美女：难道是吃的？

互联网妈妈陪审团登场

去年底成立的国内互联网“妈妈陪审团”日前正式上岗，这一具有中国特色的治网方式，再度受到业界和媒体的关注。60人组成的“妈妈评审团”日后将对国内互联网上影响未成年人身心健康的内容进行举报、评审，并最终形成意见给予相关部门。



sky：不是说我低估妈妈们，她们对网络了解吗？她们对游戏了解吗？她们平时不上班，不带孩子，不干家务了？难道中国的互联网真要靠这60位妈妈来维护？她们用什么标准来评审好坏网站？简直太荒谬了。

科比才有资格拥有

Take-Two公司为了宣传《NBA 2K10》系列赠送给科比等NBA巨星的特制便携版X360主机。该便携主机外部有一个铁箱构成，里面收纳了从主机到屏幕、手柄、耳麦、遥控器等所有运行游戏所必需的物件。



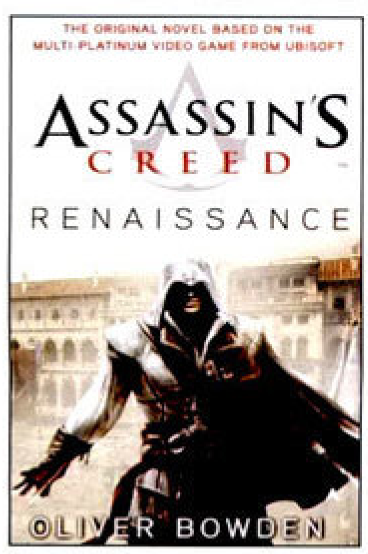


sky：科比，你对于这种便携式主机有什么看法？

科比：恩，这个，不错，就是重了点。

《刺客信条：文艺复兴》官方小说上市

Ubisoft与美国Penguin Group的Ace Books合作推出了《刺客信条2》的小说，名字为《刺客信条的复兴》。这部小说将完全基于游戏中的人物、背景和故事。小说近期已在英国上市，而也这将是《刺客信条》的小说首次登陆美国。



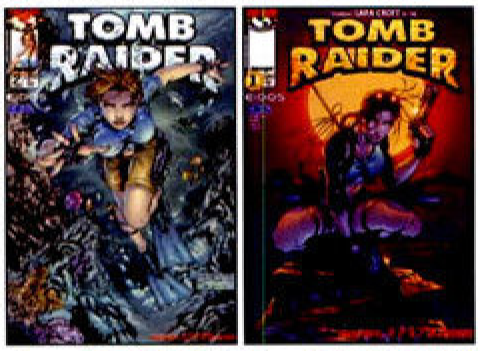
“山寨”的游戏新闻来源

Game News Source

太官方太专业了，不适合消遣娱乐。《一亩三分地》，咱玩家自己的山寨乐园！

又一种劳拉诠释

劳拉作为EIDOS旗下系列动作解谜游戏《古墓丽影》女主角，被称作“史上最著名的游戏女性角色”，看过安吉丽娜·朱莉的电影版，现在我们来看看漫画版。这系列漫画的内容可要比游戏和电影庞大的多，讲述了我们的女英雄劳拉在世界各地遗迹探索并经历各种危险的故事。



sky：不管哪种风格，你都能从某些部位认出这是劳拉，太销魂了。

《细胞分裂5：断罪》需时刻在线

育碧旗下各PC大作，除《刺客信条2》及《工人物语7》之外，即将面市的《细胞分裂5：断罪》、《猎杀潜航5：大西洋之战》，以及开发中的《波斯王子：遗忘之沙》，《幽灵行动：未来战士》均会采用全天候在线机制。



sky：这种行为就好比《封神榜》里的狐狸精、蜘蛛精、蛇妖。
装甲兔：为什么都是妖精呢？
sky：人谁能干出这事儿来？

《荣誉勋章》将没有政治宣传色彩

当EA宣布《荣誉勋章》新作品的背景将设定在阿富汗时，人们普遍感到担心，因为发生在阿富汗的战争依然在继续。但是EA洛杉矶的Sean Decker说，他们已经充分考虑了这个问题，并且会尽量避免招惹麻烦。

出招改为“射”招

街机平台的《KOF 空中舞台》将移植XBOX360平台，预定2010年夏季在XBLA上推出。本作可以选用草薙京、八神庵、不知火舞、麻宫雅典娜、KURA、泰利共6名角色，还能进行协力或对战游戏。在游戏的最后，似乎还将出现疯狂八神庵。



合金装备街机版面世

2010日本街机展在千叶幕张会展中心拉开序幕，吸引了世嘉、卡普空、科乐美等多家日本知名游戏制作公司参展。其中科乐美公司就带来了旗下著名潜入战术大作《合金装备》的街机版，其华丽的外设和效果让人赞叹不已。



美女配劲装

《街霸4》登陆PSP平台？

前些日子还在说要把《街霸4》移植到iPhone平台，而在最近内部员工表示他们很希望将这款风靡全球的格斗游戏搬到索尼的PSP平台上。



垃圾攒变形金刚

有一群爱好者竟然从垃圾堆中寻找废弃的材料，通过高超的创意度以及集体的努力，竟然拼装成数部仿真度超高的“变形金刚”。



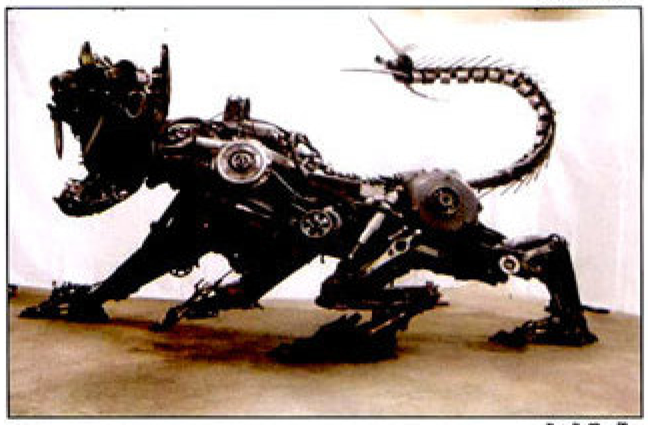
清洗零件



进行加工



零件组装



大功告成

SE开发人员称：阿凡达从最终幻想13获取灵感

导读：《最终幻想13》不是唯一一个声称影响了《阿凡达》的游戏，在此之前，一些玩家称《阿凡达》看起来像《光环》；也有一些玩家称纳美人看起来像WOW中的暗夜精灵。而SE的开发人员鸟山求称，《阿凡达》看起来很熟悉，非常像《最终幻想13》。

“游戏的世界观，是一种基于幻想的风格，同时也具有未来的因素，”鸟山求在最近接受网站“科技文摘”采访时说，“单就场景而论，在最终幻想13中，我们没有任何参照。也就是说，我们怀疑阿凡达电影的世界可能从最终幻想13中获取了灵感。”

不可否认，最终幻想13是一款未来风格的幻想游戏，但也许鸟山求是在开玩笑。从20世纪90年代起，詹姆斯卡梅隆就开始了《阿凡达》的剧本创作，并且在2006年前已经基本完成，而在2006年E3展之前，最终幻想13从未正式公布过。



最终幻想13

《阿凡达》中的CG动画占据了很多戏份，花费了很多年来完成，即便电影的虚拟外观可能受到了最终幻想13的影响（一切皆有可能），但电影却不仅仅基于少量的动画和很多截图。

肥龙：我在编辑部里询问鸟山求是什么来头，结果几位日系达人都表示这个是不靠谱的人，跟他的名字一样。

日本人开发网络游戏的水平一直不怎样，最近他们意识到这方面的落后，也开始重视网游的开发，最终幻想13就被期待为振兴之作。前段时间传言制作组叫板暴雪，欲与魔兽相抗衡，如今又开始跟阿凡达较劲，这不禁让我想起一句民俗：叫唤的鸟儿没有肉。SE越闹腾我越觉得他们心虚。毫无疑问最终幻想单机系列创造了难以磨灭的经典，但是经典是否延续，在这种单机没落的时代，我们心里都没有底。

广电否认禁令 或助网游提升“社会形象”

导读：近日，针对盛大、完美时空、巨人等游戏公司在电视台投放广告引起的质疑，广电总局作出回应：“广电总局从未限制电视台播放网游广告”。这似乎与人们印象中的网络游戏一贯被打压的形象不符，网络游戏何德何能令广电对你客气？

事实上，早在2004年广电总局就曾发出《关于禁止播出电脑网络游戏类节目的通知》，对于电视台与网游业合作提出各种限制，提出各级广播电视播出机构一律不得开设电脑网络游戏类栏目，不得播出电脑网络游戏节目。



永恒之塔

时至今日，盛大的《永恒之塔》、蜗牛的《天子》、巨人的《绿色征途》出现在各个地方电视台上，广电总局“从未限制”的声明也登上各大媒体。这微妙的变化似乎在意味着什么，同时也禁不住让人浮想联翩。

猜想一：行业生存环境改善？

随着网络游戏投资热潮愈演愈烈，一些传统行业也纷纷将手伸向网络游戏这块蛋糕。而在这些传统行业中，传媒业算是首当其冲。自09年6月推出手机游戏后，湖南卫视又推出了网页游戏，而进入2010年，湖南卫视更是为其即将推出的游戏定下年内收入1亿的目标；与此同时，央视、北京卫视、中国网络电视台也不甘落后，纷纷进入网络游戏行业。作为其主管部门的广电总局，也一改往日沉默的态度，声明“从未禁播网游广告”。

事实上进入网络游戏行业的国企国资远不止传媒业，随着网络游戏市场规模不断的增大。越来越多的企业与资本看好其发展前景，一些传统行业中如中粮的巨型国企也开始进入网游行业。这些国企国资的进入，势必会为网络游戏这个原本纯民资的行业带来变化。

猜想二：国家政策态度发生变化？

在国内网络游戏发展之初，由于规模小，尚未形成完整产业链，其相关政策与法律也及不完善。而后几年随着网络游戏的发展，不时曝出与青少年保护相关的如网瘾、暴力、色情营销等社会影响极差的事件，使得国家对其态度一直是严厉监管，包括2004年广电总局禁止各级广播电视机构播出网游节目。

随着近几年网络游戏市场规模的急剧扩张，虽然社会形象改善不大，但是其影响力已经越来越大。据文化部发布的《2009年中国网络游戏市场白皮书》显示，截止到2009年年底，全国共有499家网络游戏运营企业，共有361款大型网络游戏处于开放测试或者商业化运营阶段，2009年中国网络游戏市场规模为258亿元人民币，同比2008年增长39.5%。

在网络游戏行业影响力不断扩大的情况下，国家对待网络游戏的态度也由严厉监管转为温和的观望态度，并开始着手对行业进行规范管理。各地方政府如北京也在积极出台扶持网络游戏发展的地方政策。同时网络游戏可能纳入国家“十一五”规划的消息也令业内开始对政策方向充满想象。

方正字库不满赔偿金额 继续上诉暴雪九城

导读：春节前，北大方正电子有限公司（下称“方正电子”）董事长兼总裁刘晓昆从代理律师那里听到了一个好坏参半的消息。在方正电子

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

诉暴雪公司等四被告在网络游戏《魔兽世界》中侵权使用方正字库5款字体一案中，北京市高级人民法院一审判决方正电子胜诉，但是其赔偿结果仅为140万元及合理诉讼支出5万元，这与方正电子4.08亿元的主张相距甚远。事实上，140万元赔偿还不够方正电子在这件案子上缴纳的案件诉讼费208万元，更不用说为打击侵权花费的律师费、公证费等一系列支出近100万元。

据悉，目前我国正式出品的字库只有421款，而日本则有多达3000多款字体产品。"对字体知识产权保护最好的就是日本和英国。"刘晓昆表示，由于字库提供商不能通过出售字库获得盈利，市场上一些字库提供商已经无法坚持下去了。

肥龙：中国有句老话叫做"偷鸡不成蚀把米"，还有句老话叫做"赔了夫人又折兵"，方正这件事情在业界被看作一个笑话。根据我的调查老百姓的看法如下：你的产品被人用了好多年了，现在看人家大业大钱财多了出来敲敲竹杠，还专拣大头敲。结果闹腾了这么长时间赔的钱还不够花的钱多，你当初要是肯跟人家私下调解的话也没这么多事儿了，非要狮子大开口要4.08亿！

但是如果我们从客观的角度来看，这件事情所隐含的知识产权的保护却是一个国际性的大问题（我们国家在这方面做得一直不够好）。国外类似这样的官司也数不胜数，而且都是规模很大的公司。有不少公司还专门靠专利、打官司来过日子。方正这次事件的积极意义在于，又为知识产权保护提供了一个活生生的失败案例——胳膊拗不过大腿，方正挑的几个对手都太强大了。

SGI公司起诉ATI专利侵权

GPS设备制造商TomTom起诉微软

芯片巨头英特尔以2.5亿美元的代价与全美达和解了一起诉讼

网络游戏引入人工智能：游戏玩家并非真人

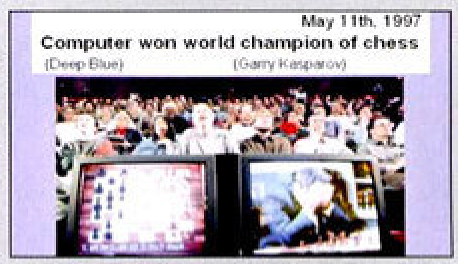
"计算机能够蒙骗游戏高手吗？能否使其认为它是他们中的一员？"这是在第二届年度"机器人图灵测试"上提出来的问题，该项为期三个月的比赛，日前在米兰举办的IEEE智能与游戏计算论坛上宣告结束。

比赛内容是让程序员开发出一个能使其被一群专业玩家误认为是真人的软件"机器人"，来控制游戏人物。比赛的目的不仅能提高娱乐方面的人工智能，而且也为非游戏应用程序中的人工智能带来进步。由艾伦.图灵设计的"机器人图灵测试"，要求机器人仅仅在网络文本谈话下，说服评委组相信自己是现实的人。


人工智能 ARTIFICIAL INTELLIGENCE


黑客帝国 MATRIX

肥龙：人类的进化史让我们明白一个真理：没有什么是不可能的。曾几何时，人工AI只是人们在科幻小说里的虚拟，现如今这种科幻理论已经越来越接近现实，或许明天我们就会面对一个"机器人也有思想"的时代。从人工智能到黑客帝国，希望我们人类不至于被机器打败。



世界棋王卡斯帕罗夫与电脑"深蓝"的较量是上世纪末最让人瞩目的科技事件之一

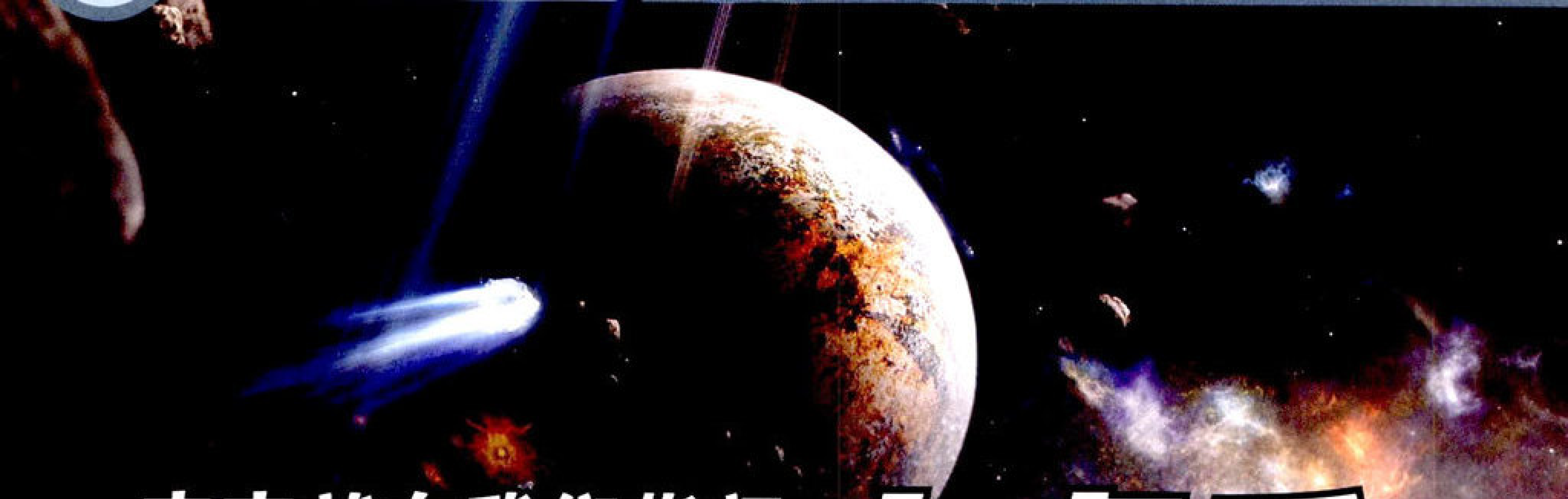
MMO游戏中的虚拟现实体验

有关现时MMO游戏中应用虚拟现实技术的可行性越来越多地被人提及。现在，当我们谈及虚拟现实技术的时候，我们都会联想到我们能置身于游戏，能感受到游戏中的一切。如果我们在游戏中都能用五官去感受的话，那种体验又将会是如何呢？我相信很多人都看过黑客帝国，NEO和其他人通过颈上的接口来连接到系统，很多人都觉得电影里面的情节不现实。但在实验室里，科学家通过晶体电极，的确可以读取和传输神经冲动。也就是说，或许就在某一天，我们真的会与虚拟网络亲密接触。


植入式的装置



全息镜像

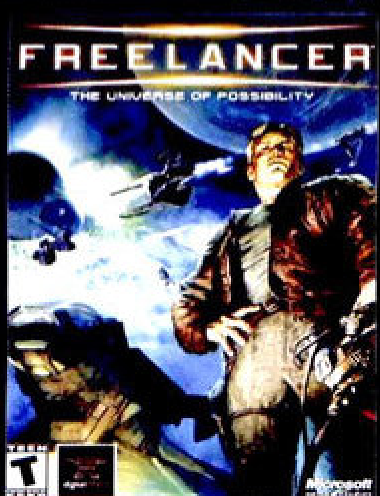


宇宙就在我们指间 太空模拟游戏大点兵

影片《阿凡达》热映之后，在游戏玩家群体里也掀起了一股太空模拟热潮。虽然科学家说人类探索半人马星系（距离地球最近的星系，6光年，可能有类地行星存在）要在2020年以后才能实现，可我们玩家为何不能提前在游戏里感受一下探索外太空的体验呢？就像大叔一样，最近在X3里玩得不能自拔，整个太阳系都变成我的殖民地了……本期的电攻榜就让我为大家带来近几年里不断涌现出来的优秀太空模拟游戏吧！

自由枪骑兵

英文名称	Freelancer
游戏类型	空战经营
发布平台	PC独占
官方网站	www.freelancer.com
上市时间	2003年8月20日



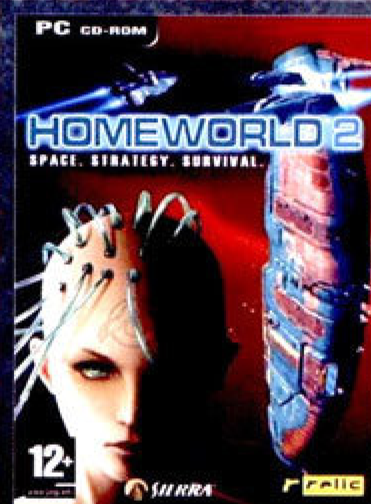
《自由枪骑兵》是一部早期的太空战斗经营模拟游戏，作品于1999年首次公布，但经过数次跳票以及制作组被微软收购后，直到2003年后期才正式发售。这款游戏首次在星际空战的基础上加入了模拟经营的环节，玩家可以投身军人或海盗事业，也可以作为商船队在数十颗恒星及其行星系之间进行贸易。而游戏完全自由式的多人游戏也铸就了现代太空模拟网游的雏形，不久游戏就开辟了支持千人在线的服务器，但由于种种原因，服务器在2008年关闭了。不过单机由于剧情十分出彩，至今依然拥有大量玩家。



家园2

英文名称	Homeworld2
游戏类型	太空即时战略
发布平台	PC独占
官方网站	www.relic.com/games/homeworld-2
上市时间	2003年9月16日

在1999年的E3大展上，由Relic Software开发制作的即时战略游戏《家园》（Homeworld）颇受媒体和玩家的瞩目，被评为当年的最佳电脑游戏。而之后他们在2003年推出的《家园2》将公司推向巅峰，游戏成为了最受玩家欢迎的太空即时战略游戏，我们杂志也连续做过几期游戏的评论和攻略。正当玩家们纷纷在论坛和官网上热评时，Relic却忽然来了个180度的大转弯，开始开发《战锤》和《兄弟连》系列的游戏，《家园》系列就此被打入冷宫，而已经提上日程的《家园3》也被无限期推迟了……

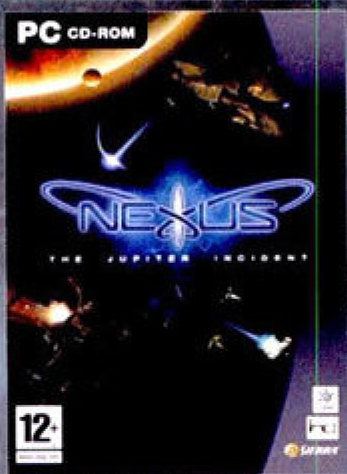






银河创世纪：木星事件

英文名称	Nexus：The Jupiter Incident
游戏类型	星空模拟
发布平台	PC独占
官方网站	www.nexusthegame.com
上市时间	2004年9月8日



《银河创世纪》也是上世纪最早的几款太空模拟游戏之一，在玩家中拥有很好的口碑。《木星事件》其实就是《银河创世纪》的第三代游戏，只是上市之路相当不顺，原先计划2003年中可以面市，但开发小组却集体跳槽，进度因此延宕；接下来发行商CDV又因财务危机取消该游戏的发售计划，直到2004年9月VUG表示将接手后续行销，玩家才有机会真正玩到这款作品。游戏的类型是以模拟经营和即时战略相结合为主。

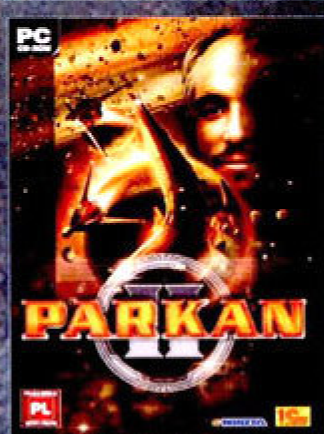






帕堪2

英文名称	Parkan II
游戏类型	即时战略+太空射击
发布平台	PC独占
官方网站	www.parkan.ru/p2en
上市时间	2006年5月



帕堪是俄罗斯最早出现的空间模拟类游戏，游戏当年一经发布就引起了欧洲玩家们的极大反响，也向整个游戏界展示了俄罗斯游戏开发人员的实力。2006年开发商又不遗余力地开发了游戏的二代，这次更是在游戏中加入了即时战略的要素，使整个游戏看起来更加综合化。玩家除了可以借由探险访问不同的行星，人造卫星，或是巨大的空间站以及太空战舰等壮观的景象，甚至还可以在行星上展开战斗。而且，二代游戏的画面也十分精美，完美地为玩家营造了无重力空间的感觉，它对太空环境的3D细致刻画至今都让一些新游戏叹为观止。



星战前传EVE

英文名称	EVE-online
游戏类型	太空模拟MMO
发布平台	PC独占
官方网站	www.eve-online.com.cn
上市时间	2006年6月12日

最强的终于来了，由冰岛CCP公司开发的《EVE-online》号称是有史以来画面最精美，宇宙最辽阔，可玩性最高的太空模拟游戏，同时也是有史以来最为成功的大型太空网游，游戏在欧洲公测时候吸引了五万多玩家蜂拥而入，至今仍保持着两万以上的同时在线率，是玩家忠诚度最高的游戏之一。游戏在中国也引起了玩家的关注，公测服务器爆满，但由于游戏上手难度过高和运营商光通的急于求成，公测一个月不到就开始高额收费，直接导致人数锐减，老玩家离去，新玩家进不来，事到如今服务器玩家只有可怜的近千人了……





太空战将：蛮荒宇宙

英文名称	Spaceforce
游戏类型	空间飞行模拟
发布平台	PC独占
官方网站	www.spaceforce-game.com
上市时间	2007年12月14日



《太空战将：蛮荒宇宙》由Provox Games公司开发，是一款融合了贸易、角色扮演等元素的全3D空间飞行模拟游戏。开发团队通过高超的技术手段，架构了一个由众多天体和宇宙现象组成的完全开放的华丽宇宙。在这个世界中，玩家将可以从10个职业、超过15种性能各异的宇宙飞船中选择自己的最爱，并通过星际贸易等多种方式获得资金和等级的提升。不过值得一提的是该游戏的另一部姊妹篇《太空战将：无畏舰长》则是用完全不同的回合策略模式来表现宇宙战争的，建议大家同样不要错过了！





银河英雄传说7

日文名称	银河英雄伝説7
游戏类型	太空即时策略
发布平台	PC独占
官方网站	www.gineiden-game.jp
上市时间	2008年9月16日

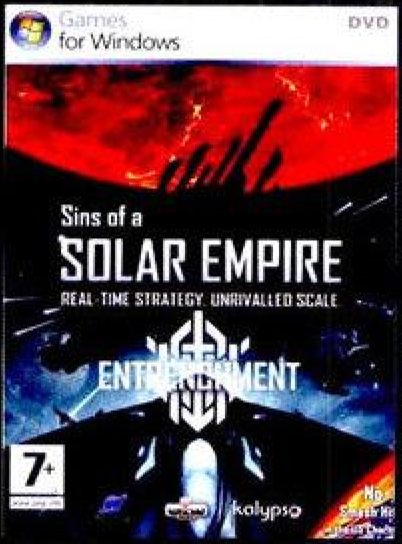


银河英雄传说系列游戏应该是日本PC业非常稀有的游戏品种，也是大叔我最喜欢的太空模拟游戏之一，记得在我初中时就在DOS环境下玩过它的一代游戏。但是，最能表现其太空模拟特点的还要数《银河英雄传说4 EX》，这是我认为所有系列游戏中做得最成功的一部，可这些都是2D的游戏，基本没有宇宙的空间感。2008年，为了庆祝《银河英雄传说》动画制作二十周年，BANDAI推出最新的第七代游戏，游戏类型也改为了即时策略，而全3D的背景也让这款游戏真正登上了太空模拟的舞台。



太阳帝国的原罪：壕沟

英文名称	Sins of a Solar Empire：Entrenchment
游戏类型	太空即时战略
发布平台	PC独占
官方网站	www.sinsofasolarempire.com
上市时间	2009年3月15日



2008年初，沉寂了许久的欧美太空游戏终于迎来了一款新作《太阳帝国的原罪》，这是一款优秀的太空即时战略游戏，同时也是Ironclad Game的科幻小说史诗系列的第一章，上市后被IGN评选为年度最佳游戏。游戏中玩家可以控制大量的飞船去探索附近的星球和遥远的太阳系，并利用军事、外交、策略、经济、科技等多种手段实现征服太阳系的目标。去年的三月，游戏又趁热打铁发布了资料片：壕沟。（可大叔觉得这款游戏的飞船建模有点古怪……）





孢子：银河冒险

英文名称	Spore Galactic Adventures
游戏类型	太空策略冒险
发布平台	PC独占
官方网站	www.spore.com/what/ga
上市时间	2009年6月23日



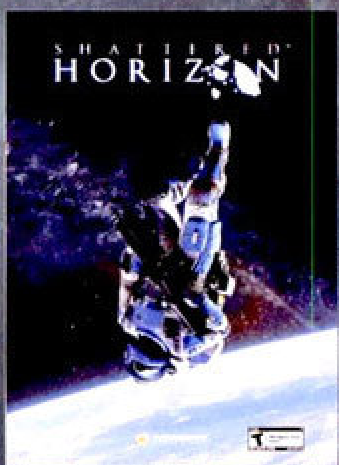
当我们提到《孢子》这款游戏的时候，或许大家不会马上将其与太空模拟游戏结合起来，但是这款游戏凭借着超高的自由度，却把整个太空冒险变为了它游戏的一部分。在游戏发行之后，玩家们发现游戏的太空阶段才是精华。于是官方不遗余力地推出了资料片：银河冒险。在原有的“宇宙游戏”基础



上，增加了更多、更具深度的精彩内容，其中包括：“当玩家成为太空领主时，可以重置你的生物”，游戏将会有超过30种的新物品和附件等。而这部资料片也因为它独特的类型变更，被媒体誉为年度最佳创意游戏资料片。

破碎地平线

英文名称	Shattered Horizon
游戏类型	空间第一人称射击
发布平台	PC/XBOX360/PS3
官方网站	www.shatteredhorizon.com
上市时间	2009年11月4日



这款游戏与传统的太空模拟还是有所区别的，至于为什么大叔要把它放在这里，主要是因为它的两大特点：一是游戏只支持DX10，你需要安装一个Windows7才能体验游戏……估计这3D效果肯定不同凡响，二是游戏号称太空版的CS，因为设定在零重力的太空环境中对战，玩家将会得到另一番新鲜体验，背上飞行背包的话可以加速，当然也能暂时停落在空间站或者岩块上歇歇脚，但是漂浮、侧移、变速、停靠等动作都需要一个熟悉的过程。大家知道CS是大叔我最喜欢的游戏咯！当然，《破碎地平线》还支持多人同时在线，看来太空版CS对战真的不是梦想哦！



星际之剑2

英文名称	Sword of the Stars 2
游戏类型	空战模拟
发布平台	PC独占
官方网站	www.swordofthestars.com
上市时间	2010年末

《星际之剑》是在2006年底发布的游戏，而之后官方又分别在2007年和2008年发布了游戏的两个资料片《血脉传承》和《血案疑踪》，获得了玩家的一致认可。在今年



年初的记者见面会上，游戏主策划介绍了他们的新项目《星际之剑2》。二代对那些热衷星际大战的玩家来说绝对是一个福音，本作号称是一款4X作品，即以探险（eXplore）、扩张（eXpand）、开采（eXploit）和对抗（eXterminate）四大元素为游戏主题。游戏将会延续一代的故事，将会在2010年内发售，值得玩家们期待。





无限星辰：失落的地球

英文名称	Infinity：The Quest for Earth
游戏类型	太空模拟MMO
发布平台	PC独占
官方网站	www.infinity-game.com
上市时间	未定



在栏目的最后，大叔为大家送上的是未来可能成为另一款备受玩家追捧的大型多人在线太空网游《无限星辰》，目前还在紧张开发中。据开发人员透露，游戏和其他同类型作品的最大不同就是把星球系统加入到游戏中。游戏采用了一种先进的过程生成引擎，它会使玩家在宇宙中的探索看似无限大，而其中拥有着一颗颗独立的星球，同时在每颗星球上都可以做到无缝着陆。以往太空游戏中，星球就是一张贴图可望而不可即，而这次玩家可以亲身体验到宇宙中各种不同星球的表面情况，同时你还可以在星球上活动并建立自己的基地，这就给人以无限的遐想。





街霸4：资料篇
街霸3.3新人物登场

在之前公布《街霸ZERO》系列中的人物将在《街头霸王4 资料篇》中登场时我们就从图片资料中提到过，息吹将有可能在游戏中登场。而果然如我们所料，这次厂商又公布了三名新人，包括息吹在内，他们都来自《街霸3.3》。

充满幻想的少女 息吹

生日	12月6日	身高	162cm	体重	46Kg	三围	B95/W57/H90	血型	A型型
爱好	小冬（宠物狸猫）、烘山芋，青蛙					讨厌	补课		
特技				格斗流派	忍术				



自幼生长在忍者之里的少女，同时从年幼便开始了忍者的修行。不过却是个会为考试烦恼，并向往恋爱的少女。为了确认自己忍者的身手，她开始了正式的忍者任务，怀着能有“奇妙相遇”的憧憬开始了旅途，不过却被卷入了骚乱。


苦无和脚刀是息吹的主要攻击方式




超必杀UC“铠通し”华丽异常





忍者那迅捷的身手也将在游戏中有所体现

■游戏类型：对战格斗　■游戏语言：英文
■发行公司：CAPCOM　■发售时间：未定

游戏评分 A

推荐人群：格斗游戏爱好者

达德利 格斗中闪耀的丹蒂主义



生日	1月27日	身高	185cm	体重	101kg	三围	B160/W90/H100
血型	B 型	爱好	红茶，蔷薇	讨厌	无礼之辈		
特技	鉴定陶器	格斗流派	拳击				


虽然是拳击手，但浑身充满着丹蒂主义





高傲的英国重量级拳击手，同时也是个完美主义者。曾因为父亲事业上的失败而一度过着底层的生活，但最终在自己的努力下取回了一切。擅长接近战并猛攻对手，在接到世界格斗大会的招待券后，便决定去参加了。




拳击方面的造诣并不比另一个拳手拜森差



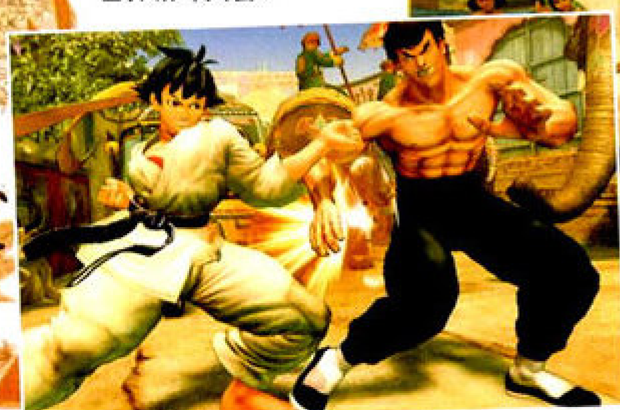
诚 全力一击，精神百倍



生日	7月1日	身高	160cm	体重	50kg	三围	B80/W61/H87
血型	B型	爱好	家族	讨厌	红生姜		
特技	周末作工匠	格斗流派	龙胆馆空手道				

硬派热血的空手道少女。在土佐的名门空手道场龙胆馆练习，为了挽救道场的冷漠现状而前往参加世界格斗大会。






虽然是一名少女，但打斗起来却十分硬派


超必杀UC为组合拳样的招式


和李小龙的战斗也十分激烈



人类最后的避难所 地铁2033

《地铁2033（Metro 2033）》是一款由THQ代理、一只名不见经传的乌克兰游戏制作组4a-games制作的FPS游戏。尽管游戏类型是FPS，实际上游戏更倾向于类似《潜行者》与《辐射3》这样的冒险游戏，游戏的乐趣不在于激烈战斗而在于如何生存的FPS+RPG独特游戏体验。

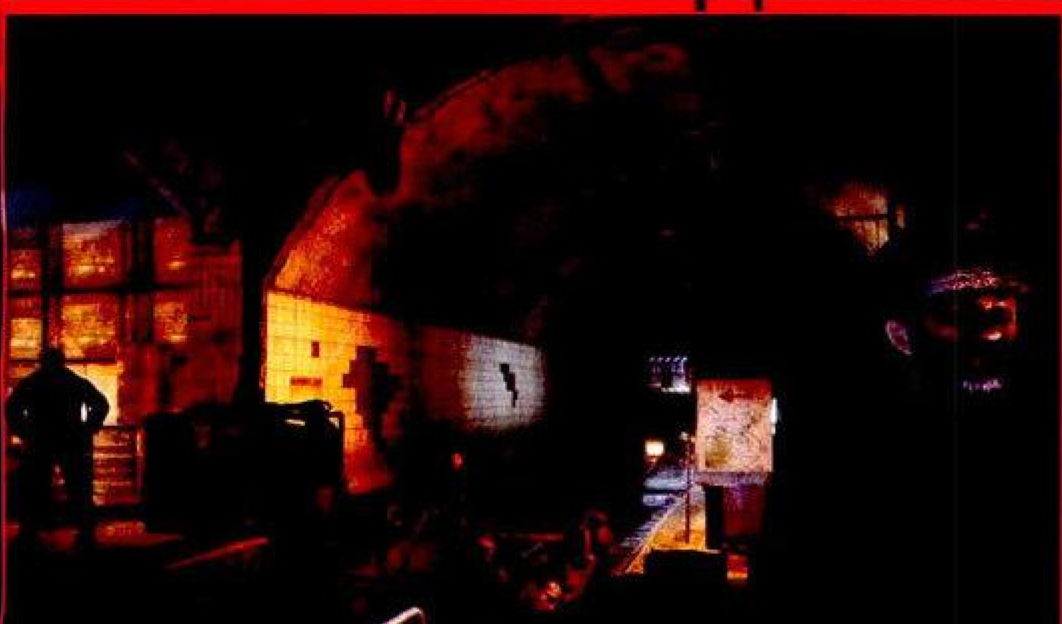


限量版的《地铁2033》，为玩家提供了特殊武器-强力自动步枪和四张由俄罗斯画家Anton Grechko绘制的艺术卡片

游戏背景以及故事剧情

游戏《地铁2033》改编自俄国作家Dmitry Glukhovsky的同名畅销小说，故事描述了未来的某天，地球上突然爆发了全面的核子战争，整个世界都笼罩在了核辐射之下，人类几近全灭，只有当年在核战爆发时乘坐莫斯科地铁的乘客们侥幸生存。地面充满了核辐射的城市已经不再适合人类居住，森林也变成了无尽的荒野和沙漠，布满辐射尘的地表已被各种变种生物所占据，地底的列车站台成了人们最后的聚集地与避难所，而避难所里的幸存者中最强壮的人负责守卫整个地铁的安全。但是，一群被称为“DARKENS”神秘生物突然袭击了避难所，虽然人们奋力抵抗，但是由于生存资源越来越少，反击也越来越困难了，人类的全灭只是时间问题。

故事的主角Artyom是核爆后出生的生存者，他从小就生活在地下铁北部尽头的VDNH站（俄罗斯国民经济成就展览馆站），他的兴趣是收集战前的风景明信片，通过明信片幻想着地表的模样。一起突如其来的事件迫使Artyom不得不踏上旅途，离开自己熟悉的VDNH站前往地铁的中心——传奇POLIS站寻求支援并提醒所有的幸存者：人类的生存再次受到严重威胁！在他的手中是VDHN的命运，是整个地下都市的命运，也可能是整个人类的命运。





■游戏类型：第一人称射击　■游戏语言：英文
■发行公司：THQ　■发售时间：2010年3月16日
游戏评分 A
推荐人群：潜行者以及辐射系列爱好玩家







FPS与RPG的双重体验

从游戏剧情上看，《地铁2033》毫无疑问是一款恐怖生存类FPS游戏，而这类游戏也是东欧游戏制作组的强项。游戏剧情的发展除了主线任务之外，游戏还设定了多种多样的非强制性的分支任务，游戏的自由度颇高，玩家在游戏中选择不同的政治倾向也会直接影响游戏的剧情走向，让玩家体验到多种不同的故事结局。《地铁2033》并不是一款纯粹的FPS游戏，除了射击要素外，游戏融合了冒险、动作、RPG等多重元素和风格，玩家在游戏中可能扮演一个不起眼的杀手，亦或是一个极具攻击性的战斗机器，但无论怎样，作为玩家必将认真遵循游戏世界的每一个事件，铲除阴谋，找出事情的真相。

游戏中的世界一个充满互动与进化的动态世界，虽然外面的世界已经毁灭，但是莫斯科地下铁车站侥幸生存者之间的斗争却并没有结束，彷佛人类欲望的永远无法磨灭。各个车站也被划分为不同派别的聚集地。游戏中玩家不仅要面对不同NPC的政治制度、文化和信仰等等做出选择，还要面对各种以新的智能生命形式出现的敌人。玩家所要进行的不仅仅是火爆激烈的战斗，还要探索未知的领域，了解核污染后末日世界的法则。

游戏采用的4A引擎据称是由《潜行者》所使用的X-Ray引擎改进而成，该引擎基于人类真实物理光学感受，大量运用了热扭变、光折射、水纹扭曲，还有Gamma折射阴影渲染技术、HDR、DOF和动态模糊等特效，而游戏中对于光照效果的运用采取了数以万计光源的全局动态光照效果，为玩家在游戏中带来了更加真实的阳光和天空。

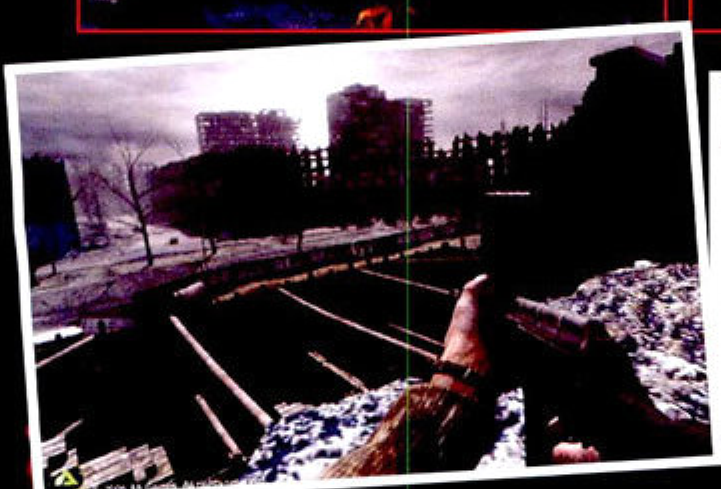
作为带给人类光明的新城莫斯科地铁，对于场景环境的设计上，制作小组也是作了精心的刻画，无论是对地下隧道的描绘，还是地面建筑物的刻画，制作人员都遵循了一个原则，那就是极力表现世界末日后颠覆性的灾难所带来的破坏。在色彩的运用上，游戏采用了大量的灰色调，坍塌毁损的建筑物笼罩到灰色的天空下，映入眼帘的是一座座废墟之城，茂密苍翠的森林已经不复存在，荒凉凄惨的场景触目惊心，就连空气也变得浑浊不清，而地下的车站和隧道昏暗和萧条预示着巨大灾难带来的不仅仅是满目疮痍，还有心灵与精神上的创伤。

除了哀伤的色彩氛围以外，游戏也从另一方面表达了人类渴求生存的希望，地下铁车站中平和生活的平民们都做着自己手上的事情。而高级的AI富裕了游戏中的每一个敌人，包括NPC在内，他们每个人的行动或战斗都非常的逼真，特别是在战斗中，敌人或尽可能的同现实战斗一样行动，他们不仅会避免被射击，还会会视情况作出直截了当的瞄准目标开火，或是掩藏在掩体后，埋伏或突袭玩家，要求支援，亦或是积极的搜寻角落，寻找隐藏的目标。





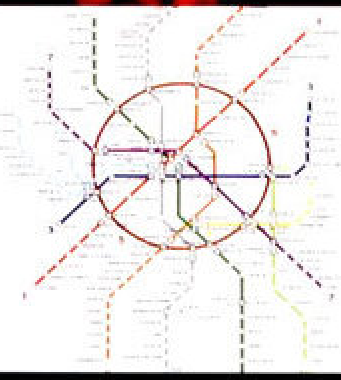




电攻小贴士

莫斯科地铁

1935年5月15日，苏联政府出于军事方面的考虑，正式开通莫斯科地铁。如今的莫斯科地铁系统是世界上使用率最高的地下轨道系统，主要结构为中心向四周辐射状，其全长为277.9公里，拥有12条线路以及171个车站，4000列地铁列车在地铁线上运行，每天运送的乘客达900多万人次。莫斯科地铁的设计初衷保留了很浓厚的军事元素，地铁站台与铁道考虑了战时的防护要求，可供400余万居民掩蔽之用。



WANTED FOR PRISON BREAK

由你策划的越狱 监狱风云



2008年，Brash Entertainment宣布获得了经典美剧《越狱》（Prison Break）的游戏改编版权，但是这家工作室在2008年11月倒闭，《越狱》的开发也就此没有了下文。然而突然的是Zootfly在近日突然宣布，他们正在开发这款《越狱》的游戏版，而且将近完成。

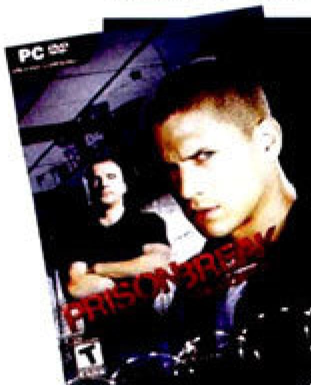
经典的剧情将由你来完成

《越狱》电视剧是近年来美剧中最著名的一个系列，由福克斯公司出品，主要讲述一个清白的人因为一场政治阴谋被投入死囚牢房，而他唯一的希望就是他的弟弟。他的弟弟故意犯罪也被打入相同的死囚牢房，继而帮助哥哥一起逃出监狱。

而这部《越狱：阴谋》是一款则是将同名热播美剧改编而成的动作游戏。主人公汤姆·派克斯顿的身份是一名卧底特工，他被派往福克斯河州立监狱，调查迈克尔·斯科菲尔德，也就是电视剧中的男主人公，这个毫无前科和犯罪记录的人，会突然之间成为一名银行抢劫犯。游戏的剧情被设定为与电视剧版第一季内容平行展开，派克斯顿将在游戏中遇到原作中的众多角色，并以自己的视角体验电视剧中的重要剧情。



画面的真实性相当出色



13岁以下止步！？

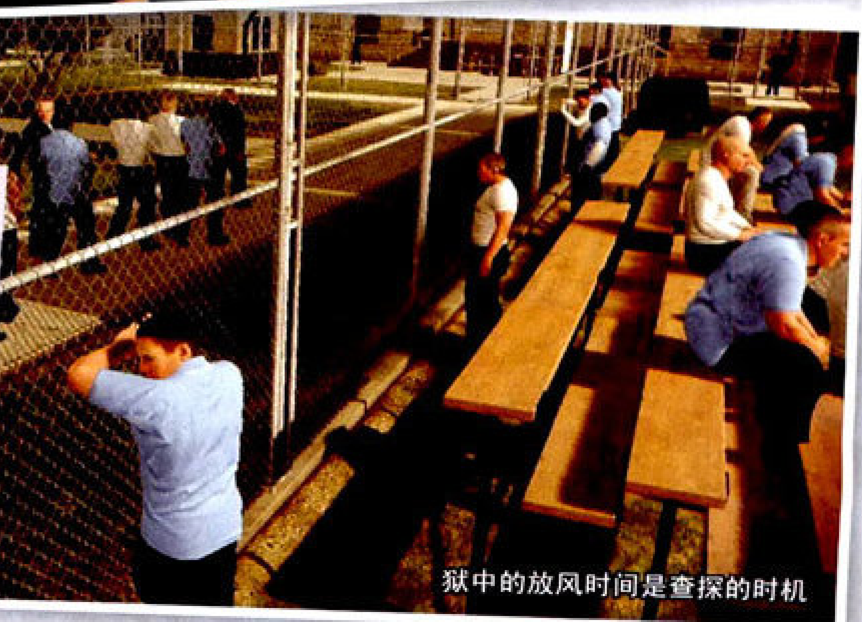
近日，改编自同名美剧的动作冒险游戏《越狱》正式确定了游戏包装封面。封面以电视剧的两位男主角为主，玩家在游戏中操作的新角色则没有任何展现。另外，从美国游戏分级组织给出的分级指标来看，这款游戏适用于13岁以上的人群，不过令人不解的是，本作中明显含有大量暴力场面，ESRB为何给《越狱》评为13岁以上呢？只有玩家自己玩过游戏后再做评价了。



游戏中需要你去查找各种细节

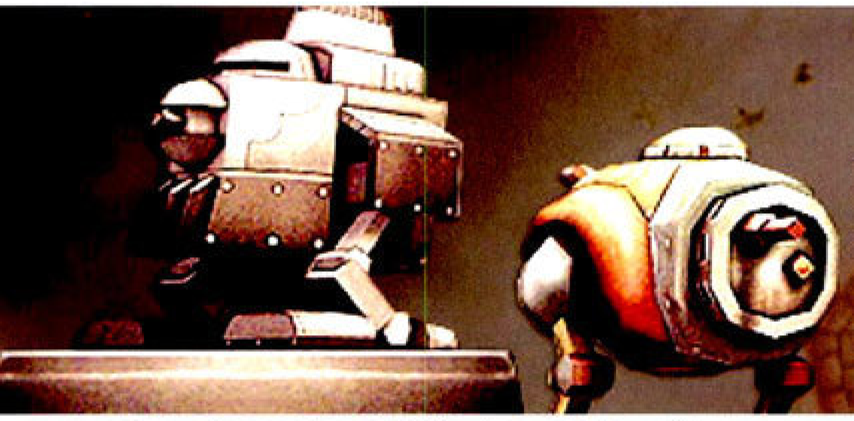


从人物间的互动了解牢房内的动向



狱中的放风时间是查探的时机

■游戏类型：动作冒险	■游戏语言：英文	游戏评分 B	推荐人群：原作影片的爱好者
■发行公司：DEEP SILVER	■发售时间：2010年3月		



工业革命的战争

GREED CORP 贪婪公司

《贪婪公司（Greed Corp）》是一种新型即时战略游戏，游戏中你将扮演一个种类的机械队伍来击败对方。游戏究竟怎么样，先让我们一起来看一下吧。

创新的战略模式

作为一款战略游戏。虽然和普通的战略游戏一样，用战斗单位来进攻对方，但游戏不在是靠操作靠兵种相克而是让玩家们思考战略进攻、防守、偷袭等等。游戏打掉的不是对手的房屋建筑而整块地盘。你可以从四个派系中选择一种来进行这种创新的攻防战。





多种模式

游戏中有着单人战役和多人模式。在单人战役中你将遵循教程，在总共24个地图上接受挑战，游戏时间在10小时以上。而多人游戏中，你可以与在线的好友进行对战，也可多人共同合作。游戏中可以用语音进行交流，轻松游戏。





将对方的地盘打破是游戏的主要目的



进行两人对抗，可派出飞机来轰炸别人



还可进行四人对抗，下方会显示参与玩家的情况

靓丽的画面表现

游戏的主要目的就是将对方的场地全部打掉。游戏中那些砖瓦破碎、玩家单位被粉身碎骨的画面百看不厌，动态感十足。而砖瓦破碎的声音与画面配合相当完美。战斗时的古典爵士乐又令人赞叹。如果你是回合制策略游戏迷或是战棋游戏迷，那么你一定不能错过《贪婪公司》。



■游戏类型：战略游戏	■游戏语言：英文	游戏评分 B	推荐人群：喜欢休闲战略的玩家
■发行公司：Valcon Games	■发售时间：2010年2月24日		

文明V

SID MEIER'S CIVILIZATION V

历史由你来改写



《文明》（Civilization），又称《文明帝国》，由席德·梅尔在1991年为美国微文公司（Micro Prose）所创造出来的一款计算机游戏。这个游戏主要的目标在于在陆地上发展出一个伟大的帝国。本游戏自古代开始，玩家随世代演进尝试扩张及发展他/她的帝国，直到现代及离现在不远的未来时代。该游戏通常被视为回合制战略游戏的先驱。



不在是简单的文字叙述，游戏将展现出更多才的文明进化方式

时隔5年的全新打造



《文明5》采用了全新打造的惊人游戏引擎，力图振兴回合制策略游戏的往日风采。玩家将看到崭新的战斗系统、更具深度的外交互动，以及各式各样更上层楼的游戏功能，不但能带来无数小时的娱乐时光，还能让玩家陶醉其中。玩家将奋力捍卫及建设他们的帝国，设法成为世界驰名的伟大统治者。

《文明5》导入了六角格机制，为此经典策略游戏系列开辟了新方向。六角格机制可带来更丰富的策略、更真实的游戏内容，以及逼真憾人的地景，供玩家探索与拓展他们的帝国。崭新的游戏引擎建构了壮阔的视觉体验，为玩家带来比以往更贴近“文明”的感受。出现在充满画面的外交场景中的全动态领袖，会使用他们的母语与玩家进行互动。盘据地面的军队，为帝国之间的战争将带来更壮观的感受，而战斗将比以往更精彩刺激。新加入的远距轰炸能力，可让玩家由战线后方发射武器，激励玩家发展出能在战场上致胜的巧妙新策略。除了首次在《文明5》登场的新游戏特色外，完善且多样化的社群、模组和多人游戏元素也会在游戏中现身。



各类文明的领导人





■游戏类型：模拟战略 ■游戏语言：英文
■发行公司：2K Games ■发售时间：2010年

游戏评分 A

推荐人群：喜欢历史与创造历史的玩家


给累兵种也将变得更为丰富


国家间的冲突将被表现的更为宏大


以六角形为基准的地图，将使战争更为复杂多变

制作最杰出的历史文明

《文明帝国》系列堪称史上最杰出的电脑游戏系列，全球销售量达数百万套，作为游戏总领导人的2K总裁克里斯多夫·哈特表示。《文明5》将带领此系列更上层楼，为玩家带来更迷人的游戏体验和更深度的策略、紧张刺激的战术战斗、可供探索以及透过战争手段据为己有的广大逼真地景，以及可让《文明帝国》玩家无须离开游戏即可分享内容与互相拼比的内建社群机制。过去二十年，人们将《文明帝国》系列与失眠与产能降低划上等号，而《文明5》将开创彻底改变此系列的新纪元。

“对我们团对而言，《文明帝国》的每个新版本都代表着令人兴奋的新挑战，”FiraxisGames创意研发总监席德·梅尔（SidMeier）表示。“幸运的是，我们脑中源源不绝地浮现如何为《文明帝国》玩家带来有趣新体验的各种点子。无论是全动态呈现的领袖、逼真的地景、新的战斗战术、更具深度的外交以及可分享的模组，我们非常期待玩家们能快点看到我们Firaxis团队为此系列注入的全新风貌。”






绚丽的CG不仅仅是画面的改变，更是将一个文明的特点表现的淋漓尽致

网络版袭来？

Take-Two InteractiveSoftware, Inc.（NASDAQ：TTWO）旗下的发行品牌2KGames宣布，为策略游戏奠基的《文明帝国》系列，将推出最新作品《文明5》PC版，并由FiraxisGames负责研发。而同时FiraxisGames目前也正着手研发专为Facebook平台设计的《文明网络版》。在席德·梅尔领军之下，《文明网络版》将为休闲玩家以及《文明》的死忠玩家提供征服世界的另一选择。

不同于以往的全新特点

该作号称应用全新游戏引擎，全新的作战系统，导入六角网格机制，提供更具内涵的外交干涉手段，还扩充了一箩筐的特色功能以呈现令人身临其境的游戏体验：

·不再是画面乏善可陈的回合制策略游戏。玩家现如今能体验到栩栩如生的画面和音效，有待探索的广袤大陆留给玩家无限种可能。

·更具亲和力的界面。无论是文明老手还是新人，都能利用直观的游戏界面和循循善诱的游戏向导自信满满地踏上征程，即便是初次接触此游戏的玩家。

·宏大的战事。战争比以往更刺激更令人投入，玩家躲在战线后发射远程炮火，眼前是拥塞着炮灰的战场，满满当当全是人，一将功成万骨枯，嗯，就是这种感觉。

·重写历史。在漫漫历史长河中，从十八种文明中挑选一种，带领它由新石器时代走向太空时代，树立自己的丰功伟业。

·内建社群交流功能。玩家现不必离开游戏就能分享剧情，比较得分，攀比成就，或前往文明爱好聚集的站点。想成为全球文明社群的一分子，只会比以往更容易。

·为自制游戏内容提供方便。凭借前所未有的Mod工具，玩家现可挣脱一切束缚，按自己的喜好生成《文明5》的游戏内容。


2005年出品的《文明4》，在游戏内涵上可以称得上是一个典范



被猎杀的狩猎者

《异形大战铁血战士》操作指南与过关要点

《异形大战铁血战士》是一款由Rebellion公司开发的FPS游戏，本作的游戏舞台设定为名叫BG-386的行星，殖民采掘集团在该星球发现了古代金字塔，围绕该金字塔隐藏的巨大秘密异形、铁血战士以及人类3种族再次展开激烈的战斗。这里我们将把三个种族的操作和过关要点都为大家介绍一下。

异形篇



●优点：静止时自动恢复生命值；移动速度超快，几乎可以在场景内任何地点通行无阻；可以透视一定范围内的敌人。

●缺点：没有远程武器，狭窄地形下比较吃亏。



基本操作

准星可以当做水平仪来使用，当突起点向下时，说明异形是正常姿势的，突起点向上的话就说明现在异形是倒立的；然后准星可以显示目前异形的隐藏状态，隐藏在黑暗中时突起较多，普通人发现不了异形。

WASD键	控制前进、后退、左右平移，这个是通用的。
左键	爪击。
右键	尾刺，蓄力重击可以击破敌人的格挡。
Shift+左键	扑击，攻击一定范围内的敌人。
左键+右键	格挡，可以抵挡敌人的普通肉搏攻击，但挡不住蓄力重击
中键	攀爬，一直按着不放就可以在各个平面间爬行；连击时则是放弃攀附，如果此时在爬墙就会掉下来。
Shift	聚焦模式，可以看到任务点或任务道具。
Q键	狂奔，用来追击敌人或摆脱敌人。
R键	尖叫，用来迷惑敌人。
E键	动作键，功能超多。在接近可破坏的任务道具时是搞破坏；在正对着死人的头部时是鞭尸


在逼近暂时没有武装的人类时可以按E发动“收割”，异形会用种种花样把人按倒，然后让一个抱脸者袭击这个倒霉鬼

正面把敌人打得短暂僵直时可以发动处决，方式和暗杀差不多，比较搞笑的是拉着女兵的手拉拉扯扯。要注意，在进入处决模式的时候，敌人可以通过肉搏来挣脱异形，当心偷鸡不成蚀把米。


从背后接近敌人时按E是进行暗杀，花样比较多，对铁血有爆头和尾刺穿胸，对人的话有斩首、扭头、割喉、口爆、穿胸等等

空格键：在一般情况下是跳跃键，可以从一个平面跳到另一个平面上；在接近通风口或下水道井盖等狭窄入口时是钻过。

流程要点

即使在普通难度下，异形也无法承受猛烈的攻击。动手前可以先破坏自己附近的灯，借助黑暗来掩护自己。用暗杀的方式来消灭落单的敌人；对成群的敌人可以用R键尖叫把他们引开各个击破，或者利用地形从天花板


威胁最大的敌人是拿霰弹枪的生化人，一个不小心就会被他们秒杀。生化人的HP较多，尽可能用暗杀的方式解决他们

文：兔头叫兽　编辑：苍蓝　美编：grass



上和墙壁上发动偷袭。不要试图正面冲过哨兵机枪，要翻墙或者爬天花板。

第三关有一位同类壮士被通风口的风扇碾碎了。这个地方可以利用墙壁上的凹陷躲过，也可以按着Q一直冲下去。但要记住一点，这个通风口下面有两挺哨兵机枪。

第四关有个房间的平民看到异形时会选择自爆，离这个人远点，免得被炸到。

第五关有一个很大的庭院，很多人玩到这里卡住了。通过这里的要点是，先消灭所有敌人，然后到庭院中间那个高台上去，高台正中间有个入口，钻进去一直冲就可以踩到一个压力触发的机关。踩到这个机关后，就可以去踩庭院两侧的机关。踩下机关后会有石雕喷火，注意安全。

最后要打2+1个铁血战士，前两个是一般的杂鱼，而且喜欢傻傻地用等离子肩炮打人。我们有其他的异形帮忙，所以可以很轻松地收拾掉这两个杂鱼。后面出来那一位是精英铁血战士，肉搏比较凶，会一直追杀玩家。

在对付这个猛男的时候，一定要发挥异形的速度优势，贯彻游击战方针。遇到他的时候用Shift+左键扑他，然后接着一记右键尾刺，得手后不要恋战，迅速用Q键甩开他。他速度减慢之后再回头重复上面那个过程。

打光他的血槽时用E键处决，发生剧情，用尾刺把这个铁血穿胸，再摘掉他的面具，让抱脸者寄生之。

陆战队员



●优点：有几种火力凶猛的武器；可以恢复一定的Hp。

●缺点：近战能力几乎为零；运动感应器可以发现移动中的敌人，但除此之外就只能依赖探照灯和照明棒；连蹲下都不会。

基本操作

左键	射击。
右键	武器的第二模式。
中键	肉搏。当敌人对你发动处决时可以用这个健来挣脱。
Q键	狂奔，用来追击敌人或摆脱敌人。
T键	开探照灯，看清黑暗的同时也暴露了自己的位置。
F键	照明棒，照亮一大片范围，短时间内只有一枚照明棒可用。
R键	换弹夹
H键	使用治疗针。
E键	动作键。使用任务道具；控制哨兵机枪的开关；使用黑客破解工具。

武器介绍



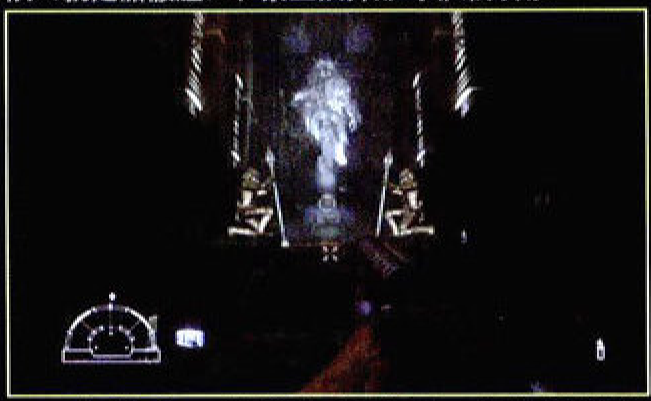
手枪： 左键点射，右键三连发，打异形还勉强凑合。这个游戏初期其他武器的弹药不足，所以好好练习下手枪还是有必要的。

脉冲步枪： 左键自动射击，右键发射榴弹。要习惯短点射，否则那396枚子弹根本不够玩家泼水。榴弹的威力还不错，就是爆炸范围小得可怜。



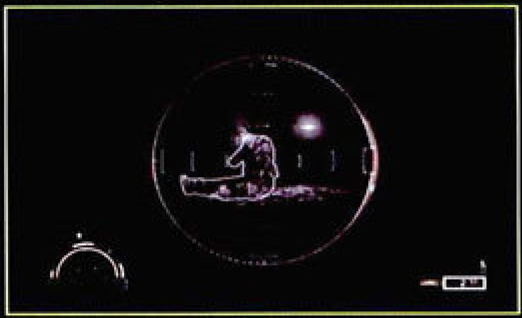
喷火器： 左键喷火，右键喷燃料，可以点燃。燃料消耗快得可怕威力又是一般，几乎挡不住异形的攻击。

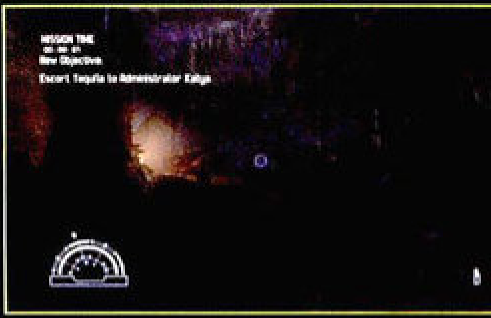
霰弹枪： 左键单发右键双发，近距离威力惊人。对付生化人保安部队（就是骷髅脸）和禁卫队异形时非常好用。

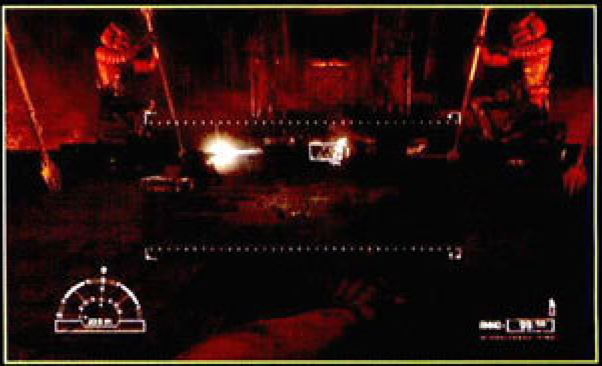


狙击步枪： 左键直接射击，右键开镜射击，可以显示隐藏在障碍物后的敌人。对铁血和生化人还不错，但无法一击杀死异形，连续命中高速移动的异形又很困难。

自动机枪： 占用两个武器位置，拿了后没法用手枪之外的武器。画面中间有一个框，进入框内的目标都会被锁定，左键锁定射击，右键手动射击。不要用这支枪射击远处的敌人，在射击中距离的异形时，它有很大几率命中异形头部，大约4到5颗子弹就能解决一只异形。







流程要点

有些地方门打不开，门边有方形的任务点，这时就要去附近寻找发出蓝白光的电池，把电池插上去开门。

第二关最后要对付异形女王，一共有三个步骤：冲到女王面前按开关，打爆女王两侧的黄色爆炸物罐子，冲到女王面前按开关。原来轰杀异形女王是如此简单。不过，当心第二阶段疯狂追杀你的异形。

第三关出现了一些骷髅脸的生化人，这些家伙缺头缺手的依然会继



然后每个角色都会去瞻仰被烧烤的女王桑

续战斗，一定要打到他爆炸为止。

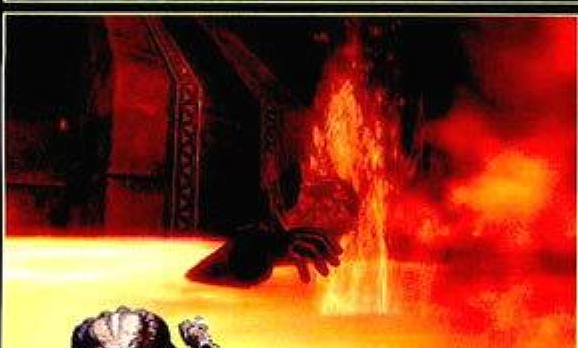


第四关这个脑残铁血战士喜欢跳到高处用肩炮打人，正好抓住机会用狙击步枪猛揍他。他的蓝色血槽被打空后会隐身加血，一定要追杀，别给他补血的机会。

第五关要打一个巨大的禁卫队异形，首先用榴弹击毙周围的杂鱼，然后用霰弹枪和它绕圈子，右键双发喷它，很快就做掉。不想被三连发的酸液溶掉的话就别离它太远，近战更安全。

第六关一开始就去打开哨兵机枪，然后换自动机枪，短点射阻击蜂拥而来的异形。两个禁卫队登场后换狙击步枪，被近身了就绕圈，按Q拉开距离回头射击。





然后有一群隐身的生化人，他们跑动时空气有轻微扭曲。霰弹枪双发可以迅速解决这些杂鱼，不过，小心他们手里的霰弹枪。

最后打生化人维兰德，这位Cosplay T800的家伙拿的也是霰弹，别近战，绕圈收拾掉。他就会去Cosplay州长兄了。



铁血战士篇

●优点：肉搏能力暴力；远程武器很黄很暴力；处决技能极其暴力。跳跃能力很强；特殊视觉模式可以发现远处的敌人。

●缺点：在同时面对人类与异形时特殊视觉模式只能看到其中的一种；远程武器不能当主力武器用；经常要应付海量的异形。由于上一个缺点，不得不肉搏海量的异形。


黑色背景的是静电感应模式，适合捕杀异形

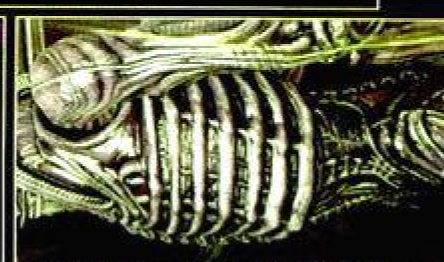

蓝色背景的是热感应模式，适合猎杀人类

基本操作

左键	腕刃攻击。
右键	腕刃蓄力攻击。
左键+右键	格挡。
鼠标中键	发射辅助武器。
鼠标滚轮	缩放视野，可以用各种武器进行狙击。
Shift+左键	冲锋。甚至可以冲到墙上的异形，也可以用来摆脱成群的敌人。
Shift	聚焦模式，可以看到能源点，任务点，先祖遗物，治疗水晶。
Shift+空格键	跳跃模式，经常要靠这个来完成任务
R键	隐身，对异形完全无效，近距离对人类无效。
Ctrl键	小步走。
Q键	狂奔。
H键	治疗水晶。
F键	切换特殊视觉模式。
E键	动作键。对准陆战队员，出现Distract字样时再选一个地点按下，会模拟人类的语言辱骂对方，把他引过来暗杀；使用任务道具；吸收人类的能源点给自己的武器充能；

剧情模式下要拿到了先祖的面具才可使用静电感应模式


背后接近敌人时发动按暗杀模式，有穿胸、斩首、戳双眼、斩首、抽脊柱等等华丽的场面



正面把敌人打到僵直时按E发动处决模式，最帅的莫过于一把抓过异形抽口器或者扭断脊柱

武器

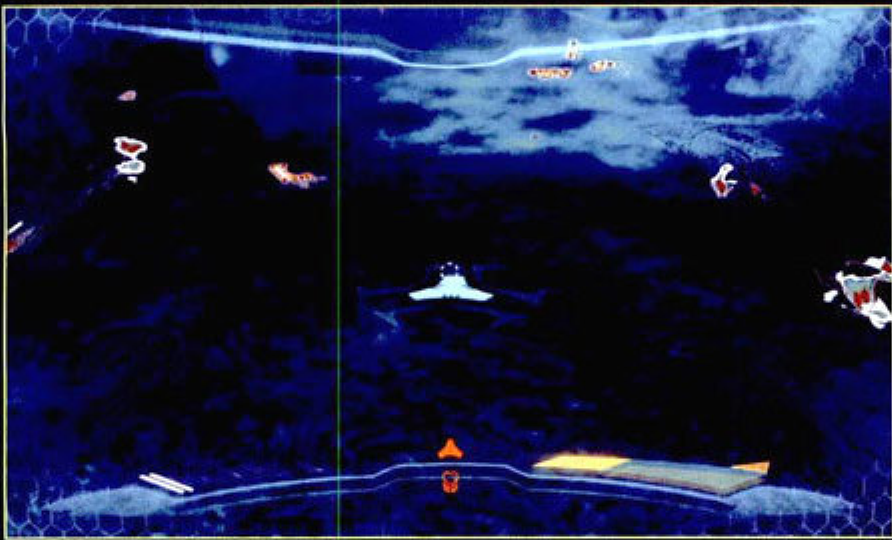


等离子肩炮：中键发射，按着不放就是蓄能后锁定发射，不蓄能的话打人都打不死，蓄能的话大概够收拾三头异形。总之很杯具。

能量地雷：中键埋设，被敌人触发引爆或者按住2键遥控引爆，就用过一次。

飞盘：中键射击，然后可以用鼠标对其进行一定程度的制导，过一段时间后会飞回手中。运气好的话会砍到几个敌人，不过，别太依赖它。

矛：中键投掷，威力大到足以秒杀生化人，但是飞行的轨迹有点怪，多练习。







流程要点

有很多地方需要你跳来跳去开机关，尤其是最后一关异形和生化人混战那里，不要恋战，打开机关后异形才会停止刷新



有时候要斩下某个人类的首级来通过视网膜检查，所以这类任务目标最好用E键骗出来暗杀。如果发现异形根本杀不完，那肯定是你没有按照指示完成任务，比如说第三关就要轰掉那个着火的洞上方的水管，然后夺路而逃。

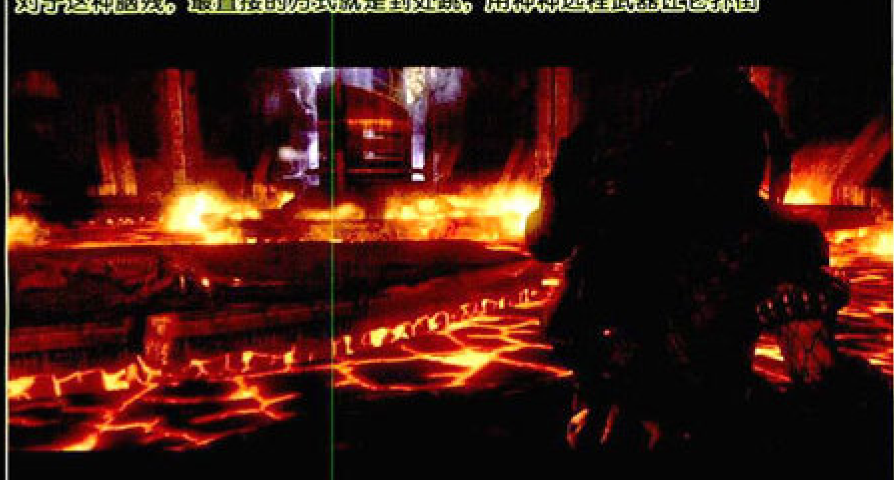
暗杀人类的时候要按ctrl小步从背后靠过去，人家的听力好得很，你乱跑的话即使是隐身了也会被痛打。



第四关最后要对付异形禁卫队，虽然它不会爬墙，但它会召唤两个杂鱼来帮忙，如果你试图在高台上用飞盘扔他的话会被小杂鱼烦死。首先赏它几颗地雷，然后带着它跑圈并回头用飞盘抽脸。

第五关最后要对付一个混血的Predalien，这个家伙显然是本作中的脑残之王，放着自己超强的肉搏能力不用，硬要到处乱跳靠体重来弄塌大殿好让大家一起泡岩浆。

对于这种脑残，最直接的方式就是到处跳，用种种远程武器让它扑街



评论：血腥值回票价

文：1000@it.com



两个经典的怪物角色碰在一起，你就知道肯定会有精彩的事情发生。当年Atari推出的《异形大战铁血战士》是一款相当火爆血腥的FPS游戏。我还记得用铁血战士的利爪砍下士兵的头，以及身为人类士兵为围绕四周的看不见的敌人而感到恐惧。Rebellion制作的《异形大战铁血战士》震撼程度和当年的原作差不多。在维持原作精髓的同时，它也尝试加入了一些新要素。

尽管新的《异形大战铁血战士》电影不如人意，但新版的游戏依然能让我们想起80年代的电影辉煌。扮演异形还是那么令人晕头转向但杀伤力巨大，扮演铁血战士也是相当的强力。 三个种族（还有人类）都有各自的单机剧情战役。而人类的部分，理所当然的，是典型的打外星人式FPS模式。怪物会从四方八面冲过来，非常刺激。不过异形和铁血战士的部分就没那么过瘾了，因为它们比较缺少紧张恐怖的感觉。不过当你袭击人类的时候，那血腥的出处决场面很值得一看，不论是咬破他的喉咙，还是把他的头扭开，脊骨和血管喷洒而出，都非常的有观赏性。毕竟，扮演怪物，为的不就是这种感觉么。



单机战役只是前菜，多人对战才是《异形大战铁血战士》的重点。三个种族在多个模式中互相对抗，夺取据点，死亡竞赛，幸存者模式等，以及其他比如铁血战士狩猎模式，需要多名玩家扮演人类士兵，对抗另一名玩家扮演的铁血战士的追猎。多种对战体验能让你乐此不疲好几个小时。

虽然单机战役并不是重点，但它能让你熟悉各个种族的强弱和操作。不论是在天花板上迅速移动的异形，隐秘行动的铁血战士，还是看到任何移动物体都要开枪的人类士兵——同时也是游戏里最强力的作战单位。 可惜这些种族间的差别并不会加深单机战役的乐趣，你只会遇到很多重复的任务。《异形大战铁血战士》虽然有很多很有看头的血腥场面，但其画质在现在的主流FPS游戏中只算中等。关卡设计很全面，除了个别地方，尤其是人类战役会有点混乱，比如在狭隘的地方抵抗怪物的时候。



你不会为了《异形大战铁血战士》的单机部分而购买它。如果你是，那你会感到有点失望。Rebellion把心思都花在了多人对战的部分。游戏有多种模式而且种族间平衡掌握的很好。在你花一点时间掌握各个种族的操作后，你就能完全领会到游戏的乐趣所在。电影爱好者会对这款游戏更有爱，但如果你不认识异形和铁血战士，那么你可能会比较喜欢其他的FPS大作。



索尼克与世嘉全明星赛车

让我们一起爽快的漂移

综合评分	8
画面	7.5
音效	8
游戏性	8
耐玩性	8



游戏简介



随着大众游戏概念的成功，现在技术性的赛车游戏已经越来越少，取而代之的则是操作简单并且竞技性强的赛车游戏，比如著名的《马里奥赛车》以及网游《跑跑卡丁车》，众游戏厂商也逐渐将赛车游戏的门槛不断下降，毕竟一个充满购买力的市场才是游戏开放商最想要的。

日本老牌游戏厂商SEGA虽然经历了大起到大落，但他们依然没有就此消沉，近年来一些制作优良的作品为他们带去了不少的口碑，其中更是有不少作品获得了空前的成就，也让我们看到了SEGA所焕发出的第二春。

本次SEGA公司推出的《索尼克与世嘉全明星赛车》游戏也是大众竞技性的赛车游戏，从名称中就不难看出除了索尼克的角色之外，本作中还收录了SEGA公司一些著名的游戏角色，比如《如龙》中的桐生一马、《疯狂出租车》的的士司机，这些角色丰富了游戏本身，也聚集了玩家的人气，让本作更具有大联欢的色彩。


多种道具增加了这类赛车游戏的乐趣

游戏操作

游戏在操作方面十分简单上手，连刹车都没有：

方向左键：向左拐
方向右键：向右拐
方向下键：选择下一个道具
A：向后看
S：漂移、特技
D：喷射加速
空格：使用道具





赛车过程中可选用多种视角

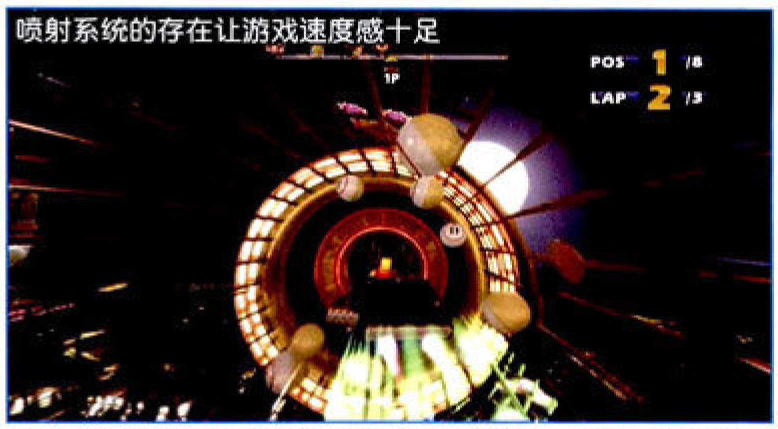
游戏系统介绍

游戏的基本玩法十分简单，玩家需要在比赛中追逐竞技，并且可以通过各种道具提高自己或者妨碍对手，率先到达终点便可胜利，大家对这种类型的赛车游戏已经司空见惯，这里就不再多说。游戏中除了有不同的角色，也有不同的车辆类型提供给玩家，选择自己适合的车辆吧，推荐初期选择能力比较平均的车辆。

游戏的操作十分简单，就是不经常玩赛车游戏的玩家也能很快上

文：文远流长　编辑：苍蓝　美编：grass




喷射系统的存在让游戏速度感十足



手，所以技术性也难免有所下降，玩家需要充分的掌握漂移和喷射加速来超越对方。玩家可以通过漂移来增加自己的得分，而且通过漂移也能快速的使用喷射加速，并将喷射加速的等级暂时提升，在漂移结束的瞬间就可以用超常的喷射加速去超越对手，加速的状态一共有三个等级，每个等级都需要前面的漂移铺垫。

除了在弯道时的漂移和加速组合，在发车开跑时占据一个领头的位置也是开打胜利之门的捷径，发车倒数的时候也要提前按住喷射加速键计算好时间，在发车一刹那如果正好是蓝色的喷射加速将会一开始加速，很容易就在开始抢的排头的位置，当然具体的按喷射时间也要看玩家选择赛车的加速能力，加速越好的车就要越晚去按。

另外在空中时也可以进行喷射蓄力，在落地的时候就可以继续加速。当车辆在空中的时候按住喷射键并再按漂移键，注意不要按方向，这时就可以在空中达到喷射加速的状态，空中时间足够的话可以反复按漂移键达到最高的加速等级。

游戏中另外一个要点就是道具的使用，玩家在赛车途中可以捡到一些随机的道具，包括无敌、加速、导弹等功能，这些道具都可以很方便扭转局势，可以让自己瞬间从落后到领先，也可以让别人瞬间从天堂到地狱，总之一定要把握好使用道具的实机，特别在领跑的最后一圈，一定要谨防来自后面选手的攻击。

作为一个好的车手对于赛道的了解也是很有必要的，哪里有道具可以拿，哪里有捷径可以穿过，这些都需要玩家在游戏中不断的去积累，慢慢的将自己提高，从菜鸟到高手的提升。






每个角色的无敌加速状态都十分强力

游戏总结

本作虽然是一个大联欢式的赛车竞技游戏，但制作方SEGA也投入了不少的心血，游戏中各个角色花样繁多，众多的赛道也制作精美，各种赛车和人物的声音也是栩栩如生，画面特效的修饰将赛车的激烈程度表现的淋漓尽致，特别这一款优秀的赛车游戏还十分便于玩家上手。

不过这样一款游戏还是更适合多人一起游玩，大家在一起嬉笑着进行追逐才是这种游戏最大的优点，除了通过网络联机以外，还可以一台电脑四人一起游玩，不过需要先配一些手柄了。游戏在细节方面也是相当认真，比如每个角色的无敌加速状态都不同，比如桐生一马就是把驾车换成叉车横冲直撞，而黑刺猬则是金色变身一路飞行，总之本作中丰富的乐趣还需要我们玩家在游戏中认真去体会。







重回海底寻求真相

BIOSHOCK 2 生化奇兵2 梦之海

在《生化奇兵2》发生在一代故事的十年后。玩家将化身为身着潜水装、手持大钻头的Big Daddy二代，重返海底城销魂城。终结Little Sister的悲剧并寻找自身的真相。

基本操作

W键	前进
A键	向左走
D键	向右走
S键	后退
C键	蹲下
空格键	跳跃
R键	装填弹药
左Ctrl键	使用血包
F键	使用/搜索/拿取
B键	黑客/控制机械
L键	收听最近拿到的录音
J键	回到身体中（使用侦察兵技能时）
ALT键	心灵护盾
T键	精准射击
Shift键	近身重击
Q键	上一个能力
Z键	下一个能力
M键	地图
鼠标左键	武器射击
鼠标右键	使用特殊能力
鼠标中键	更换弹药种类
鼠标滚轮	更换武器
F11键	快速存盘
F12键	快速读取
F1～9	切换所装备的攻击能力
数字1～9	切换武器



在破解机械时会有一些蓝色条出现，点中这些蓝条黑客成功后可以得到特殊的奖励。

关于黑客

游戏中除了远程黑客外，靠近可破解目标按B也是可以进行黑客的。可黑客对象包括售货机，加血器，保险箱。分别可让购买的价钱变低，以及得到保险箱内的物品。此外面对敌对的飞行机械和坐地机枪也是可以黑客的，黑客完毕后它们就会帮你攻击敌人，十分好用。

通售货机/弹药售货机	随机掉落一样商品
治疗机	掉落一个疗药包
自动防御直升机	该直升机的攻击力增强
自动机枪/火箭弹发射器	攻击力增强
监视器	发现敌人的时间更短
保险箱	自动增加一部分现金（通常黑客难度都很高）

最后提一个小技巧，黑客完毕后加血器只收你9元来治疗你。而当你实在穷了没钱加血的时候。用钻头直接把治疗机敲坏，这样你就可以得到一个治疗药包了。如果是一些不会再经过的治疗点，你可以使用这种方法收集治疗药包。



微信：bfwz888888

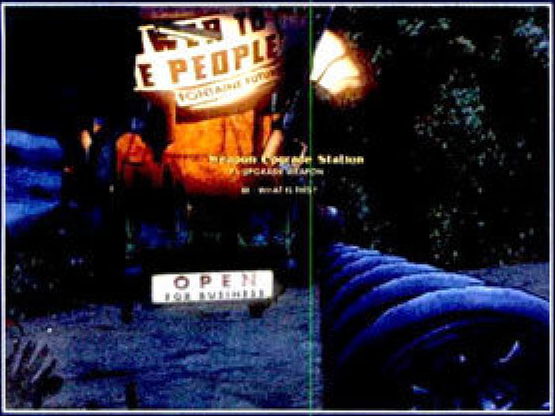
解救 Little Sister

Little Sister的解救是和游戏结局相关的重要要素，每关中你按下ESC键可在下屏看到本关中有的Little Sister数量。然后在关卡中找到带着Little Sister的大老爹并干掉他们就可以解救出Little Sister了，靠近按R举起。每个Little Sister能够采集两次亚当，按R后便会出现线条引导你去尸体处。然后按B就可以进行采集，一定时间后采集成功，你要靠近按R将其带走。成功采集后就可找到VENT将Little Sister送回去了，Vent在地图上呈齿轮图标，很好找。靠近VENT后可选择按F释放她，或者按B毁灭她并获得大量亚当值。而完美结局则需要主角将所有的Little Sister救出并全部施放掉。



武器 使用心得

游戏中有升级武器的点，而不同的升级对武器的影响是很大的，由于每次只能使用升级设备升级一样装备的性能，所以这里把上期一招先中的所有的升级性能例举出来，配合弹药的介绍，让玩家能够了解所有武器的功效，从而选择最适合的战术应对敌人。



钻头

虽然《生化奇兵2》是一个射击游戏，但钻头作为老爹独有的武器，威力可谓强劲无比，配合任何技能都好用。特别是游戏中还会得到各类钻头加强的能力，让这样武器在1VS1的战斗中基本处于无敌的状态。不过缺点也很明显，作为近战武器遇到多处远程攻击时，常常不得不使用血包。

升级1：攻击力增强。升级2：省油。升级3：使用钻头时可弹开敌人的子弹以及攻击。

刺钉枪

作为游戏初期的武器威力一般，到后期用处有限。不过可设置陷阱的特点，在一些防御战中还是可以事先布置一下陷阱，除非你对于钻头实在没有使用的天赋，不然不建议升级。

子弹1：普通刺钉。子弹2：陷阱刺钉，触动激光会发动，可回收。子弹3：燃烧刺钉。

升级1：增加弹夹容量。升级2：增加伤害。升级3：有一定几率发射出燃烧弹。

霰弹枪

中近距离威力强大，伤害十分可观。而且重型弹可以将坦克击倒，虐杀致死。除非完全不使用这把武器，不然至少升级一下装弹量，可以提升很多。缺点也很明显，远距离较无力，需要选择使用的场合。推荐升级。

子弹1：普通子弹。子弹2：燃烧弹。子弹3：重型弹。

升级1：增加弹夹容量。升级2：增加伤害。升级3：有一定几率发射出带电子弹。



远程黑客武器

不能升级，主要用来远程破解机关，好让你顺利过关。另外最常用的就是遭遇警报时破解飞行机械了。此外第三种弹药迷你自动机枪一般都是从大老爹尸体上拾取，落地后变成机枪攻击。

子弹1：普通飞镖。子弹2：自动骇客飞镖。子弹3：迷你自动机枪。

加特林机枪

和任何游戏中的重机枪相似，在持续射击后，弹道飘的不知道在什么地方。不过升级后能够很好的改变这个状况。而可装备的穿甲弹在后期也有着不错的杀伤力，机枪党喜爱的武器。

子弹1：普通机枪子弹。子弹2：反步兵机枪子弹。子弹3：反装甲机枪子弹。

升级1：增加伤害。升级2：减小后坐力。升级3：使子弹在敌人身上弹射。

鱼叉发射器

相当于狙击枪。没有升级时用起来不怎么顺手，但是在全部升级后，能力相当强悍，尤其推荐升级射速。而且由于弹药可回收的特点，子弹基本不会缺，对单人和群体都有良好的攻击手段，也可以设置陷阱。可以完全取代刺钉枪的地位。

子弹1：火箭鱼叉，能射翻BOSS级敌人。子弹2：普通鱼叉。子弹3：陷阱鱼叉，带电和眩晕。

升级1：增加破坏力。升级2：瞄准时增加精度。升级3：增加射速。





榴弹发射器

作为终极武器虽然威力较强但是仍然会有人觉得威力不足，其实那时因为没有升级最终技能的关系，升级子母弹后配合冰冻技能可以秒杀任何怪！威力上完全无可挑剔，除了弹药的价格过贵，而且稀少。但是只要有弹药，此武器就是最可信任的伙伴。

子弹1：感应地雷。子弹2：破片地雷。子弹3：热追踪导弹。

升级1：破坏力加强。升级2：主角不会被误伤。升级3：炮弹升级为子母弹。



生化奇兵2 要点攻略

序



昏暗的场景中，主角DELTA正在寻找女儿艾雷诺亚。吸取了一个尸体后艾雷诺亚笑着跑进了新年晚会的会场。然而不久却传来的喊叫声……虽然成功地放倒了三个修补者，但却中了控制的超能力。

“她并不是你的女儿，艾雷诺亚是我的。”Lamb博士出现。由于无法抗拒对方的命令，主角摘下了头盔，并用对方给的手枪对准了自己的头部……

Lamb博士：“现在，开枪。”

第一章 Adonls Luxury Resort

10年后。

在艾雷诺亚的呼叫下，主角醒了过来。遭遇的Little Sister告诉主角艾雷诺亚正在等他，但却被狂暴的Big Sister带走了。而后接到联络，T博士希望主角去亚特兰迪克车站与其会面。



1. 这里会给一些基本操作的教学，先是用WSAD进行移动。
2. 用左键发动钻头钻开珊瑚，然后按C下蹲通过倒塌的柱子。
3. 跟着小女孩的身影前进，途中会得到录音记录。按L会播放最新得到的录音记录，可以从中更加详细地了解游戏的背景资料。
4. 前进不久后就可以看到第一个敌人了，干掉后可按F搜查尸体。得到钱和钻头汽油等战利品，另外途中的食物之类也是按F来拾取。
5. 接着来到了售货机Gatherer's Garden（简称GG售货机）处，地图图标为两个G。拿到ADAM瓶获得了第一从放电的能力。
6. 利用右键可施放能力，电开关来开启大门。之后还要电黄色面板来让通路出现。本作中重要的过关机关都会闪黄光来表示。
7. 剧情对话后主角头上会出现箭头，按照箭头的指示前进就可，本作中指向性十分明确。当然你也可以按下M来查看关卡地图，寻找自己喜欢的路线来前进。



8. 然后你会看到被卡住的自动门，这里可以拣到第一把远程武器。然后就可以射击攻击了，不过武器精准度和那些战争游戏不能比，但按T的话基本的爆头没什么问题。然后途中就可以拣到弹药了。
9. 接着就会遇到Big Sister，对方动作很快且会冲撞，移动攻击并寻找掩护是比较重要的作战方式。这里只是初次交锋，伤害一定程度后她会撞开门跑开。追进去，最后她会打破玻璃让你进入海中。
10. 海中没有敌人当然攻击也是没有必要的，只要沿着道路前进来到水闸处，开动开关进入另一个建筑就可。

第二章 The Atlantic Express

车站已然被吸食亚当过量的修补者所占据，历经艰苦找到了博士。她正带着一些小女孩在售票厅里，她告诉主角地表上小女孩失踪的原因正是由于Lamb正在制造新的Little Sister，所以她前来挽救她们，阻止一切陷入循环。干掉袭来的修补者后见到了新的战友辛克莱，他引导主角乘火车前往RYAN博物馆。

1. 出来后前进不久就可以拿到新武器，远程黑客装置。然后从玻璃的破洞来发射骇客装置，从而打开大门。
2. 进门后你会看到飞行机械，如果按B对它进行破解的话可让他盘旋在你身边帮你攻击。以后游戏中响起警报后会出现敌对小飞机，你可将其打下来破解，也可以用远程黑客装置破解，让它来帮助你。
3. 进入控制间，拉下拉杆后Lamb博士开始教育你，然后敌人出现。这里会发生剧情，房间起火后地板陷落。
4. 出现后前进可获得蓝色大ADMA瓶，获得意念超能能力。能将远处的物品吸过来并丢弃，当然还能吸引敌人丢掷过来的东西，吸过来后按R键可将物品放下。
5. 然后前进后大门会被人关上，你绕过去会发现有人把水管卡在齿轮上，用意念能力拿开后就可以进去了。
6. 在内部你可以见到售货机和加血机器，都不要冲动得按F购买，先按B来进行破解，按到蓝条上还会有附赠物品给你。破解后购买所需金钱和能够购买的物品都会增加。要注意远程黑客装置的弹药每个售货机破解后只能购买一个。





7. 开启机关乘电梯上楼，在这里可以得到钉子枪的另一种子弹：陷阱弹，放置在地上后敌人经过会得到伤害。而没有使用的陷阱还可以靠近按F进行回收。

8. 看到了女博士后大军袭来，成功防守后按照指示登上火车，拉动开关后本章结束。

第三章 Ryan Amusements

这里火车的进路已被冰封，根据指示在内部解救了Little Sister，并用获得的亚当值来获得新能力。最后用火焰能力融化冰层并离开了这里。



1. 下车后接到指示，要你找到票子进门。然后根据箭头前进。这里途中会遇到第一个武器升级装置，每次只能选择升级一个东西。这里建议升级钻头的汽油。这些装置在地图上没有标示，且升级一次后就不能使用了，要注意观察。

2. 途中会看到Little Sister，在最后的门边用远程黑客装置破解后进门得到门票。

3. 接着是返回大门口，回来的途中发现玻璃碎裂了，可拿到机关枪。接着在入口处按F调查检票装置开门。

4. 然后可获得第一个附加能力，让行走速度加快。然后可自行探索一下，也可直接根据箭头指示来前进。

5. 最后你会找到带着Little Sister的Big Daddy，进行第一场夺还战斗。利用现有的资源，可先在场地上布满陷阱弹，然后再开始进行攻击。期间要注意对方的冲撞，然后用机枪进行移动战。胜利后靠近Little Sister后按F就可以举起携带了。然后是带着Little Sister去收集两个ADAM。按住R后便会出现指向性烟雾，顺着走就可以找到。按B开始收集，完成后继续按R，收集两个后顺着箭头来到VENT处，此时有分支。按F是放Little Sister回归，而按B则是摧毁Little Sister，获得大量的亚当值。当然我想不会有人忍心伤害这些可爱小女孩的吧。

6. 对话后继续跟着箭头走，可以再次见到GG售货机，可利用身上的70点亚当值来换取三个能力。其中火焰能力可融化场景中的冰块，属于攻关必备。

7. 然后回到大厅，这里会听到剧烈的嚎叫，是Big Sister来袭了，对方会使用超能力扔东西，同时移动速度也一流。依旧要依靠移动作战，同时雷电和刚得到的火焰攻击都挺有效。

8. 胜利后回到火车处，途中可用火焰融化一个冰块获得大量道具。来到火车处，用火焰融化通路前被冰封的大门，然后去操作室启动火车，和辛克莱尔对话后就可以进入火车头启动火车了。



第四章 Pauper's Drop

在下一站，Lamb锁定了整个区域企图把主角们困住，只能找到这里的总督Grace，拿到钥匙才能解除车站的锁定。Grace是艾雷诺亚的保姆，但是某天她却丢失了艾雷诺亚，再出登场时艾雷诺亚成为了Little Sister和主角在一起。成功消除阻碍找到Grace后说服了她并拿到了钥匙。



1. 开启大门，进入内部。这次可看到基因银行，地图上显示为一个DNA，可对超能力和装备的能力进行更换。

2. 顺着箭头前进，不久后就会遇到第一个Big Daddy，胜利后带着小女孩进行收集、放生的任务。

3. 然后继续顺着箭头前进，这次会遇到大块头型新敌人。会进行冲撞，同时还会投掷石块攻击，投掷石块可用超能力低档并反弹回去。

4. 前进后会发现目的地锁着需要密码，听取附近获得的语音文件。然后根据箭头继续前进，在最后获得了新武器散弹枪，同时尸体旁边的木牌上也写着密码0047。调查完毕后回去用密码开门，来到二楼后顺着箭头从一个洞穴跳下去。获得了新武器照相机，战斗时先切出来照一下敌人，然后快速秒掉敌人后会对你造成的伤害进行评价，获得的数值到一定程度后就会开启各种奖励。比如伤害增加等等，遇到大型敌人不要错过。

5. 回头有可能会遇到Big Daddy，根据你行走的线路决定，在其他地方遇到落单的Big Daddy先不要攻击，等他靠近VENT将Little Sister召唤出来后再进行攻击。收集完毕并将Little Sister送走后就可继续流程。不过你还要先面对Big Sister……

6. 用照相机研究一次后你就会获得钻头冲刺的能力，钻头开钻时按Shift就可以进行冲刺。沿着箭头走，途中的一个挡路的废墟就要靠这个能力突破。在最后来到了Lamb的旧居，内部调查画像里面的按钮，可开启隐藏密室，找到保姆。

7. 剧情后在房间内获得了钥匙，建议不要杀保姆，这样可获得两个机器人作为回报。

8. 返回火车那里，途中会遇到大量敌人。最终启动火车，前往了下一个地点。



第五章 Siren Alley

前进的火车被Wale的导弹打中，然后辛克莱叫主角去寻找抽水装置，这样才能够进入公园。在内部的教堂干掉了Wale找到了开门的密码，并在最后开启了抽水装置，从而能够进入公园。



1. 遭到导弹袭击，主角被迫走海路。途中会看到增加亚当值的鱼3条，不要忘记用F键收集。

2. 启动抽水开关进入建筑，迎面而来的就是一个Big Daddy。这个新型的家伙火力很猛，会释放导弹和定点机枪的陷阱。干掉后是小妹妹收集环节，送走后会得到第一个小妹妹赠品，调查熊后获得一个附属能力。

3. 继续流程，看到密码锁后调查旁边的语音日记，开启新的箭头。调查邮筒后开门，从地上的尸体那里获得了强力的鱼叉枪。调查墙上尸体身上的鱼叉可以回收子弹。

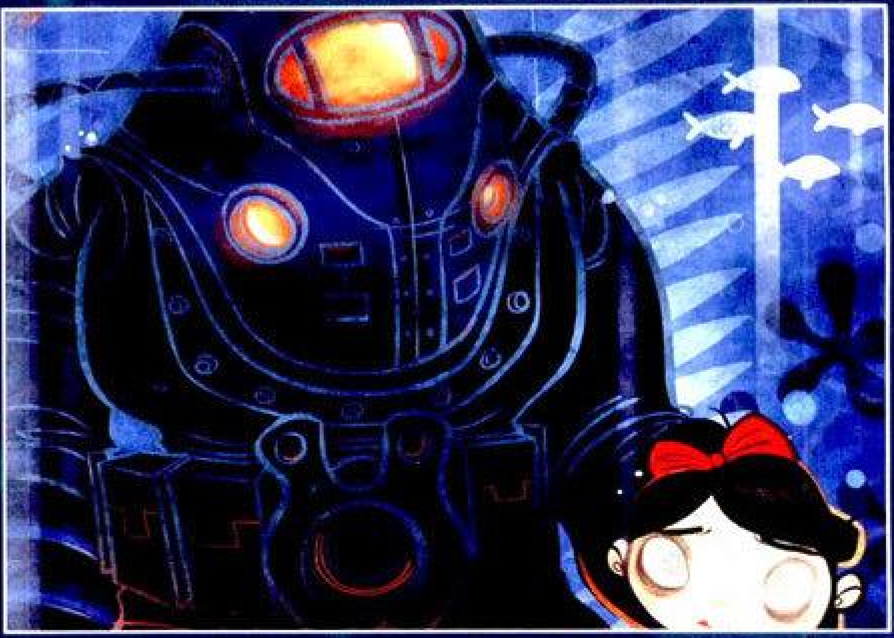
4. 一路前进到三楼，这里会遭遇大块头和新敌人钩子男。考验你的操作。开门后看到了行动的目标Plaza，干掉后获得密码。

5. 然后回到之前的密码门处，期间如果看到Little Sister不要忘记救。输入密码后进入阵地战，你将面临大批钩子男和最后大块头的考验，全部解决后开门。

6. 如果你没有救全本关的三个Little Sister的话建议现在回去找一下，看看地图获得提示。三个都救好后干掉Big Sister。

7. 然后跟着箭头走，杀掉目标后获得钥匙。在最内部开启机关，设施开始受到汪洋大海的侵蚀。主角逃离了这里，从海路来到了另一个设施。





第六章 Dionysus Park

辛克莱告诉主角这里是Lamb的试验场，十分危险。在这里的车站遇到了Stanley。从艾雷诺亚的联系可得知他背着Lamb作了许多可耻的事，同时也是把艾雷诺亚变成Little Sister的罪魁祸首。干掉这个可耻的家伙后乘火车抵达最后的目的地。



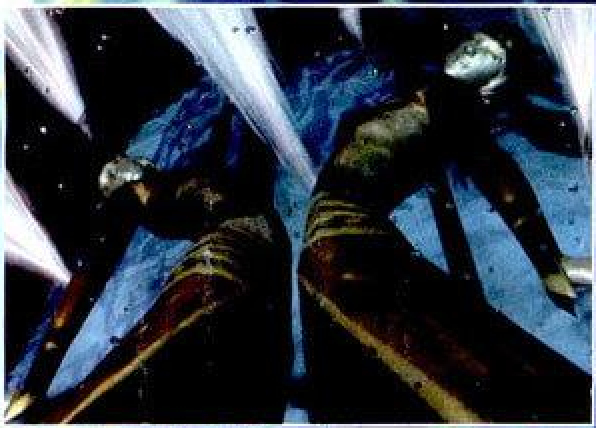
1. 关卡最初就会遭遇神秘的新敌人，会变成红雾变换位置，同时超能攻击也十分猛烈。

2. 跟着箭头前进，途中可拿到强力的爆裂枪。

3. 来到列车室，遭遇了Stanlay，他要你去营救三个Little Sister。查看地图便可得知具体位置，这里前进途中敌人明显强了不少。会变身雾的敌人也十分多。

4. 将三个Little Sister的收集和解放步骤做完后（途中有个地方要用火焰解开冰冻）便要面对Big Sister了。由于武器和能力都有了提升，可说现在的战斗还是相对简单的。

5. 最后回到列车处，综合之前的情报和进列车时女儿的提醒，可得知列车室的人是个坏人，而杀不杀则随你了。然后离开这里。







过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

第七章 Fontaine Futuristics

终于来到了艾雷诺亚的所在地，Lamb企图用亚当让艾雷诺亚成为圣女。前进途中接受到了亚历山大的留言，他是这里的武器防御的控制者，他希望主角解除这里的防御，并杀掉自己。在地下设施见到了浸泡在亚当液体中的亚历山大后，遵照指示解除了他的痛苦。而后获得进入艾雷诺亚所在地的钥匙。







1. 跟着箭头潜行，最后会在饰品中和亚历山大交谈，然后拿去墙上出现的日记。

2. 然后顺着箭头来到一个门处，可惜开启后收到了紫色飞行机的阻挠。接着继续跟着箭头作就可以摧毁一个紫色飞行机控制器。

3. 对话过后便没有指示了，这里是要你去破坏其他的紫色飞行机控制器。你可以查看地图，盾图标的便是紫色飞行机控制器可能的所在地。

4. 途中还会遭遇到一个Big Daddy，不要忘记了救小女孩。这里的敌人会多出很多和你一样打扮的Big Daddy。

5. 最后来到剧院，发生一段剧情并干掉之后登场的敌人后便可将所有开关关闭了。而紫色飞行机则在碎碎念了一下后自毁了。

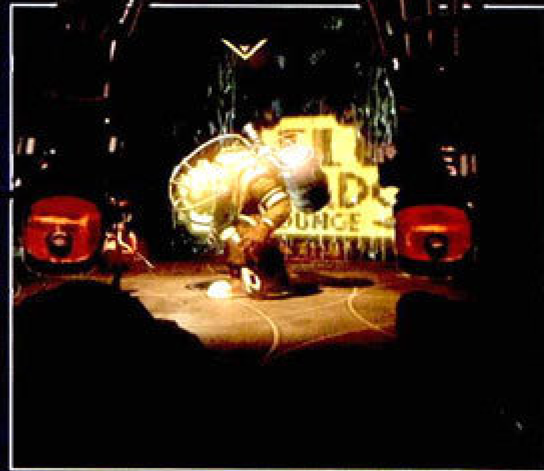
6. 期间你还会看到一个虹色的亚当药水，调查后它会雾化闪走，你需要在4个地方找到它。其实也就在这里附近，多转换下视角，最后会获得一个能力。

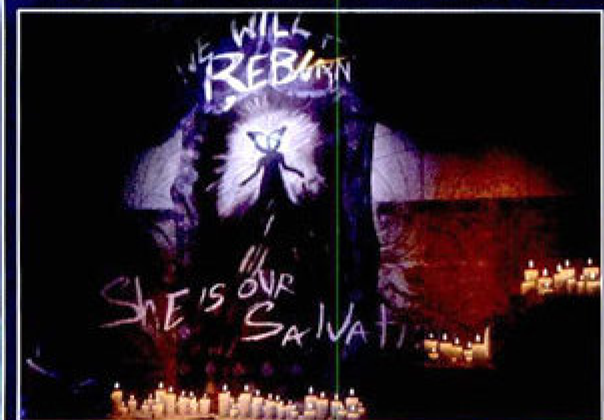
7. 顺着箭头前进，来到之前的门处开启后进入。剧情过后离开这了，顺着海路进入了一个建筑，这里一片漆黑。

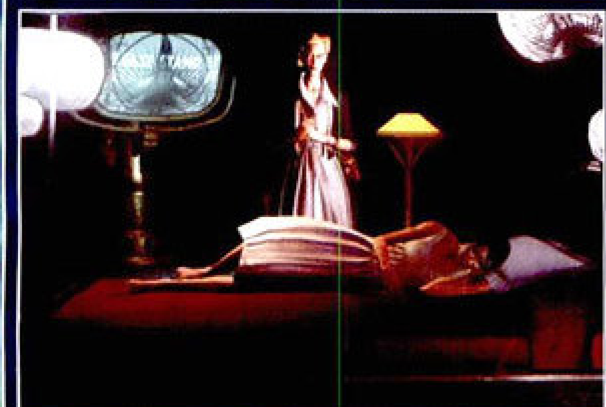
8. 来到控制台，对话结束后要你开启电源。这里楼梯下方的左右各有一个，开启后会出现箭头回到控制台。

9. 对话结束（很长，耐心）后会要你去收集四朵亚当花，控制台上就有一朵。接下来的目的性都很明确，有箭头指示。途中你还会遭遇两个Little Sister并干掉Big Sister。

10. 一切结束后（其实已经大战了三百回合了），回到控制台。拔取了钥匙后离开，在海底的台柱中插入，最后建筑的大门开启了。







第八章 Persephone Outer



原来艾雷诺亚利用和Little Sister的联系在再生装置内注入了主角的基因让其活了过来。并呼唤主角过来解救自己，然而Lamb却利用主角和艾雷诺亚的联系而让艾雷诺亚窒息从而打到了主角。被困时艾雷诺亚下了决定，让主角进入Little Sister体内，通过梦境般虚拟外表下的世界，找到了战斗服带给了艾雷诺亚。

1. 本关不复杂，但你要作好充分的准备。终于见到了呼唤你的女儿，但迎接你的却是两个Big Sister！战斗异常艰难，不过主角早已身经百战。

2. 胜利后Lamb博士道出了一切的原委，并利用你和女儿的联系将你制服了。

3. 女儿控制Little Sister来挽救你，你将控制Little Sister找到三个Big Sister的配件并带给女儿。这里的箭头指示都很明确。

4. 女儿将主角就出了，并给了主角终极技能：呼唤Big Sister。

5. 消灭了杂鱼后便进入了最终章。

第九章 Inner Persephone







艾雷诺亚和主角开始了解救Little Sister的行动，与此同时Lamb也展开了行动。途中不幸干掉了一直支持主角的战友，被捉住并改造成Big Daddy的辛克莱。最终在主角的努力下，Little Sister们成功逃离，销魂城也浮出了水面……

1. 前进后会看到拿钥匙的Big Daddy，追上去到最后却发现开锁需要密码。

2. 从旁边楼梯下去，先在一个牢房里获得语音日记，再根据箭头在无人牢房内找到另两个日记并得到密码。

3. 进门后干掉拿钥匙的Big Daddy，然后跟箭头回到指定位置开启机关。然后一路厮杀，不行就叫女儿来帮你，她可是十分强的。最后会来到Little Sister的居所，调查开关后女儿便会开始救人。救到两批Little Sister后跟随箭头来到脱出通道。你要在这里防守，让大家能够逃脱。最后会有大量大块头和主角的量产型登场是永远打不完的，不要过多纠缠。到了时间后头上会出现箭头，然后来到上方开启开关，并将上方水管破坏。

4. 来到水底后跟着箭头走就是最后结局了。



结局 达成条件一览

和前作一样，本作也有多结局的设定。按照你所挽救的Little Sister的数量为前提，然后结合三名剧情人物的生死：Grace Holloway、Stanley Poole 与Gil Alexander，游戏中一共有六种结局。不过后三名角色的生死对最好和最坏的结局影响都不大，当你全部杀死三人但救助了全部的Little Sister，你依然能够达成最佳的大善结局。相反大恶结局也是，下面列举下其中四中结局的达成方法。

	Little Sisters	Grace Holloway	StanleyPoole	Gil Alexander	达成结局
大善	全部 Rescue	放生	放生	处死	结局一动画
好坏参半1	部分 Harvest 最后选择 Sacrifice myself	处死	处死	放生	结局二动画
好坏参半2	部分 Harvest 最后选择 Save myself	处死	处死	放生	结局三动画
大恶	全部 Harvest	处死	处死	放生	结局四动画

当然追求完美的玩家可分别对其中的要素更改测试来找到另两个好坏参半结局的达成方法。不过这里还有个方法来观看所有结局的结局动画。那就是到游戏的安装目录下："\SP\Content\BinkMovies"这个路径下，你会发现"gul_game"和"gul_rise"开头的bik文件，可用播放软件直接播放，你就可以直接看结局动画了。不過没有通关的玩家建议不要去看。







生化奇兵2 剧情详解

人物译名对照表

Ryan=瑞恩；
Sofia Lamb=索菲亚 蓝姆；
Alexander=亚历山大；
Eleanor Lamb=艾雷诺亚 蓝姆；
Stanlay=斯坦利；
Sinclair=辛克莱尔；
Fontaine&Atlas=方汀。

二战后瑞恩在海底建立了无忧城，聚集了全球最优秀的人才，企图建立一个理想的城市，他的认为无忧城内唯一的信条就是自由，每个人都该为自己负责，但是城中很大一部分的居民都是被瑞恩所许诺的美好前景吸引来的。瑞恩希望城中的居民能自己创造美好的未来，但是人们却在抱怨美好的生活怎么还不实现，就这样几年之后有人开始对无忧城失去信心，而作为商人出身的辛克莱尔也打定决心要回到地面。

就在越来越多的人为以后的生活感到迷茫时，索菲亚站了出来，和瑞恩不同索菲亚认为人活着就应该为别人着想，应该服从与一种更高的良善，这在贪婪与骄傲横行的无忧城里立刻掀起波澜，很多对现实不满意的人立刻加入了索菲亚的阵营。索菲亚认为人是基因的奴隶，人之所以会懒惰贪婪是因为我们无法摆脱我们的动物性所致，但是ADAM的出现给了索菲亚以改造人类的希望，因此自从女儿艾雷诺亚出世就将她与外界隔离，力求生理和心理上都能完全的纯净。索菲亚将自己全部的梦想倾注在女儿身上，希望将女儿改造成一个完美的“乌托邦人”，不仅有着绝世的才能，而且为了大众的利益能奋不顾身。索菲亚曾经参与过一个名为WYK的计划，而WYK其实就是指Would You Kindly，也就是方汀改造瑞恩儿子的计划，索菲亚之所以对用ADAM改造自己的女儿颇有信心恐怕也是因为之前有经验的缘故。

当时无忧城内对ADAM的需求已是非常高，很多因大量使用ADAM而变异的Splicer开始对收集ADAM的Little Sister下手，因此一部分科学家开始研制Big Daddy为保护Little Sister。但是第一代Big Daddy很不完善，经常出现擅自离开Little Sister的情况。因此亚历山大开始研制新型的Big Daddy，新型号的Big Daddy与Little Sister在身体上有密切的联系，因此可以很好的完成任务，主角就是新型Big Daddy的初样。

此时的瑞恩则是焦头烂额，与方汀的矛盾不断激化而索菲亚又出来捣乱，为了解决索菲亚这个麻烦，瑞恩同过辛克莱尔找到了斯坦利，要求斯坦利加入索菲亚的组织做卧底。有了斯坦利提供的情报，瑞恩抓住机会将索菲亚囚禁起来，而此时斯塔利则在索菲亚的组织里暗中破坏。但意外的是，索菲亚自己逃了回来，斯坦利害怕自己的所作所为会被艾雷诺亚告诉索菲亚，就将艾雷诺亚绑架交给并不知情的亚历山大，做成Little Sister与主角绑定在一起。

之后就如同开场动画里那样，索菲亚找到了女儿，并命令主角开枪自杀。虽然再通过很多测试后索菲亚认为变成Little Sister的经历对女儿没有影响，但是主角与艾雷诺亚的联系却是相当紧密。由于曾经是Little Sister的一员，艾雷诺亚可以指挥其他的Little Sister,就这样艾雷诺亚找回了主角的基因样本，并在生命舱中复活，而她这么做则是被想要与主角相见的强烈愿望所驱使，主角也在这种愿望的驱使下开始寻找艾雷诺亚。

绑架事件之后，索菲亚继续自己的计划，她打算制造一个代表忠诚，牺牲并能被万众敬仰的偶像，经过ADAM的改造这个偶像将获取无忧城中所有的智慧，而这个偶像的行为将被作为所有人的准则，通过先期的人体试验和之后志愿者的考核，偶像的人选浮出水面——亚历山大。但是索菲亚和亚历山大对这个实验都没有信心，经过重重改造后这个人还剩下什么呢？索菲亚的答案是直觉。而亚历山大干脆留下了毁灭自己的线索。

改造女儿、制造偶像都需要大量的ADAM，而59年后无忧城已是废墟，于是索菲亚开始绑架陆地上的小女孩制作Little Sister，而那些长大的Little Sister则被改造成Big Sister。因为女儿被绑架，本已逃回地表的辛克莱尔再次回到了无忧城。

在辛克莱尔和艾雷诺亚的指引下，主角开始了寻找艾雷诺亚的过程，期间你可以遇到把艾雷诺亚丢掉的保姆Grace和线人斯坦利，还有在亚当槽内的亚历山大。由于主角一路解救Little Sister而且艾雷诺亚也因为主角的到来开始拒绝索菲亚的指示，于是索菲亚发动城中自己的支持者来除掉主角。最后在艾雷诺亚房前，索菲亚利用主角与艾雷诺亚身体上的联系，先将艾雷诺亚窒息，将主角打倒。在主角被困期间，艾雷诺亚利用自己与Little Sister的联系，使主角附身于Little Sister上，去寻找Big Sister的装备。当艾雷诺亚穿着Big Sister的装备将主角救出时，也彻底宣告了索菲亚梦想的破灭。眼见自己所创造的一切又将回到自己所唾弃的地表，索菲亚打算将一切毁灭，先是抓住了辛克莱尔并将其改造为Big Daddy，并试图破坏逃生用的潜艇，但是主角们在许多Little Sister的帮助下，还是回到了海面上，而索菲亚也有了一个回到陆地的机会。

和一代的Boss一样，反角的动机并不邪恶，而主角和艾雷诺亚的父女之情却是人为地设定。单纯的梦想实现的却并非善良，而执着的信念起因却并不单纯。也许就和道德虚无论者说的那样：人人有权争输赢，但无人有权定对错。

个人感觉这代战斗系统不太平衡，中等难度前期可能还要用枪，后期直接就是冰冻加钻头，身上金钱常驻800，ADAM留了一千多没用。而且走善良路线的人估计会很多，因为我真的不会对一个跑来跑去管我叫爸爸的小女孩下手。



月夜下，我手中拿着父亲的书卷。曾经抚养我的父亲、曾经照顾我的父亲、曾经教导我的父亲。也是现在我再也见不到的父亲。现在的我正踏足于蜀中之地，来到这里并不是为了朝廷之命、兄长之托、国家之益，而之后我所要见的一位蜀汉重臣的目的也不是袭击或是暗杀。自幼在洛阳长大的我为什么会为完成这样的托付而来到这里呢？是命运吗？即使已经拥有这样绝世力量的我也无法打破的无形之力吗？不管怎么样，从大魏千里迢迢赶赴至此的我，接下来所要做的就是会见这位父亲年轻时的重要的“故人”。



碍于一直以来的身份，我没有正面进入营帐。毕竟不管如何，一个一直以来处于敌对身份的人是没有办法被一下子接受的。所以我决定先在暗中查探一番，蜀军素来以军纪严厉而闻名，而通过多次的交锋，我自然深知这句话的意义，但是今夜的蜀军却显得松散、慌忙，甚至有着称得上奇异的地步。发生了什么？查探没多久，就看到了营帐边缘倒地的士兵尸体，并没有过多争斗的痕迹，尸体上的致命伤在其背部，在没有来得及做出反应时被人刺杀？或者是被自认为是同伴的人杀害吗？但是，不管是哪一种可能性看来我都有必要立即赶赴到那位父亲重要“故人”的所在地。



深入驻军之地后我明白，军营里已经不是能够用慌乱来形容的了，即使我来到军中将领所在的大帐，也没有见到看守的兵士，而当我想要窥视帐中进行时，激烈的刀剑声传入我的耳中。看来情况已经极其不对劲的，赶忙进入营帐中，见蜀军的士兵纷纷以不自然的姿势倒在帐内各处，显然就在刚刚发生了激烈的交战。只见一位貌似刺客之人，正虎视眈眈的窥视着营帐中主将所坐之处，而她目光所视之人正是现蜀中的第一重臣，同时也是我此次要保护的人物——诸葛亮！



既然我进入帐内就没有想过要隐藏气息，那名刺客自然立即察觉到了我的存在。“什么人？”夹着着仇恨与厌恶之声，一句多余的询问向我掷来。不过就算是这样，这名刺客也没有将杀意从诸葛亮身上移开分毫。对于这样的情形我自然没有打算乖乖的回话，眼前的这个人……对，记得是在白水谷遇见过，叫做端蒙，是蜀寇的战士，曾经间接的导致柏乔……不，现在不是想这些的时候，为什么现在看上去像是要行刺诸葛亮呢？“你到底是谁——回话！”比起刚才的声音掺杂了焦虑之色，同时也逐渐将杀意转向了我，究竟是因为慢慢认出了我就是她曾经的敌人，还是对她来说任何人都好，只要阻碍她的话就杀掉，这么简单的对应呢？





过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

“想要阻止我刺杀吗？”，说出这句话的同时，她已经将意识全部转向了我这边，那把指向我的短剑已经告诉我这又是一句不需要回答的疑问。是吗，看来我确实来得正好，父亲这也是你在冥冥之中保佑的结果吗？我从怀中取出一条长度超过四尺的白布，如同握剑一般的将它置于手中，瞬间剑气充盈白布，虽无剑型，但已化作利剑。刺客并没有流入出惊讶之色，是因为知道我驱使剑气之事，还是因为久经沙场的战斗意识让她对眼前任何异状都会从容以对呢？“是的，我正是为了保护你要刺杀之人，诸葛亮而来！”随着我话音一落，战斗开始了。



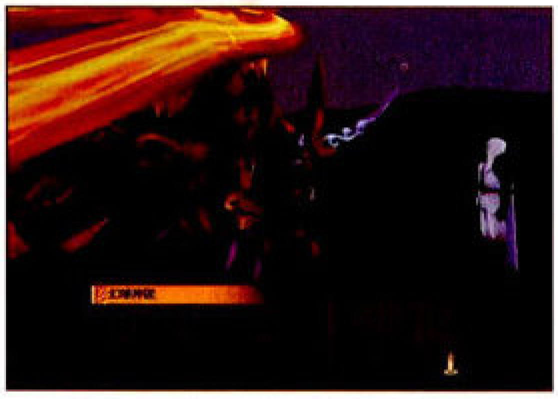
也许是因为那天在白水谷中只是为了诱敌，也或许是因为日后久经沙场的而使得本领日益精进，看来即使只有她一人，想要造成军营如此混乱也没有什么奇怪的。不过这一切在作为轩辕剑气使用者的我面前，都毫无意义。“可……可恨……”这是她承认自己失败时的声音，同时也是理解我和她之间实力差距的声音，紧接着便倒在了地上。既然刺客已经被打败，我便收起了白布，将目光转向了这位我约定保护之人，看来即使刚才已经到了危机一发的时刻，也没有让他有所动摇，在坦诚谢过我之后便理所当然的问起了我的身份。对此，我只是将父亲交给我的书卷向他展示，然后，果然得到了与父亲所述相同的话语，这卷《管子》便是几十年前父亲北上洛阳时，他赠与父亲的礼物。这样的话我也将我作为父亲的儿子和父亲遗命之事向他告知，听了这些他似乎没有对我为何会来此地之事过于执著，但是对于父亲的死感到深深的惋惜。但是作为一直以来敌人的首领，对于师傅以及义父张郃在木门道中箭而死之事，一直想要问个清楚。



“英雄”，没想到这是诸葛大人对于师傅张郃的评价，毫无城府之深藏，只是流入出惺惺相惜之情，说到这里我似乎觉得似乎因为忽然之间转换的立场，让我问了多余的话。这时，一位倒在诸葛大人近侧的将军呻吟之声，看来刚才只是昏迷了过去，对于这次偶尔来访我不想过多伸张，便拜别诸葛大人离开了营帐。



虽然之后会继续保护诸葛大人，不过我的身份不便于常常出现在蜀寇之中，根据地势找寻一片便于观察的高处比较好吧。边走着，口中不免发出重重的叹息，“父亲，孩儿已经走出了最为艰难的第一步。”这数年间发生的事情实在太多、太多……先是柏乔，之后义父、父亲、甚至兰茵都已经不再我的身边了。兰茵，现在的我好想在你身边啊。原本以为以我的剑气可以铸就兄长成就大业，让亲人以我为傲，也让我可以保护着他们，可是现在却只有我一个人孤单站在这里。这时，熟悉的气息，是那三只一直追击着我的幻兽。据他们所言，因为我当初用剑气离开了“神凛幻域”，为了忌惮我再次侵袭那里而不断的袭击我。不过老实说，那时会到那里本是一场意外，而我也没有兴趣再次回去，不过那三只神兽似乎认为我的力量存在这一事情已经威胁到了他们镇守的“神凛幻域”，所以每次都不由分的攻击我。不过说是攻击，其实完全不是我的对手，将它们引到宽阔之处后没过几招就把他们打跑了。



两年后诸葛亮展开了第五次北伐，而我也随着军队来到了魏地的关右。有多久没有回到这里了呢？当初我因为受到父亲的遗命，而在兄长面前提出了要离开魏地保护诸葛亮的不情之请，但是即使我这样毫无道理的要求，也让被兄长包容接受了。在诸葛大人身边的这两年间我终于察知了，当初害死义父的便是蜀寇中不受正统军队指挥的飞羽部队。虽然不知为何，但是当初进行行刺的便是飞羽部队中的一员，不过之后很长一段时间都没有办法得知他们的踪迹，并且也没有人再次行刺诸葛大人。不过只要我继续呆在诸葛大人身边，相信终有机会与他们交锋。现在蜀寇正驻军于五丈原观星台，那么我也在附近寻找一块高地，好窥视情形。



这次北伐进行了很久，但始终没有大战发生，蜀寇虽然驻扎在魏地，却无法占得便宜。而且补给也愈加困难，相信应该是当初兄长提到的消耗战的原因。不过，蜀寇的胜败与我无关，保护好诸葛大人以及与可能行刺的飞羽部队交手这是我待在此地唯一的原因。而几个月后，这个愿望终于实现了。



就在我因为久久未舒展筋骨而感到烦闷的时候，观星台上传来了骚动的气息，时候到了吗？我从山头御剑而下，降至诸葛大人身前。一、二、三……总共有六个人吗，虽然没有打过几次照面，不过这应该就是那支我寻觅了很久的飞羽部队，似乎在争吵要停止北伐之事，队伍中竟然还有上次那名女刺客，她没有被行刑吗？算了，多一个少一个都没有大差别。你们就一起上吧！



仅仅是普通的攻击对我来说来几个人都一样，仅仅数招，飞羽众人就只有跪地之力了。不过难能可贵的是没有人慌乱，是因为深深感受到实力的差距，还是在行刺前已经有了很深的觉悟呢？有觉悟自然最好，因为关于义父的事情，我正要找你们呢！但是，没想到这个时候阻止我的竟然是诸葛亮，他

坦言要我放了他们，而其中那位女刺客是他朋友的后人，所以在上次行刺后依然设法赦免了她。可恶！正当我想要叱责他的冥顽不灵时，一瞬间的大意被飞羽中的那个施展奇术的女术士掌握，眨眼间就被他们逃脱了。放在眼前的机会就这样被……那老头依旧在那里喋喋不休，我实在没有兴趣继续领教，便御剑离开了那里。刚回到藏身处，又一阵令人不舒服的感觉传来，看来因为我刚才使用剑气过多，而被那三只幻兽发现，如今我正想找人好好消消气，既然你们想要来，那我就乐此不疲了！



战况久久没有进展，蜀寇也只得继续驻扎此地。距离上次我打散那三只幻兽的灵气虽然已有许些时日了，但是通过那一战，他们应该在最近都不会来找我麻烦了。同时也想到了和诸葛亮之间的不欢而散，其实经历了这些时日，对于他的顽固我也已经知晓不少了，而且那份固执只是因为对于故人之情，我没有必要过于……上一次我确实有些激动。既然以后依然要在他身边暗中保护，那么为了双方都不要太尴尬，我不妨找他谈一谈。



夜，我又一次来到的观星台，周围并没有侍从，只有诸葛大人一人手持一款玉佩独自一人沉思于观星台之上。身为一派势力的重臣，竟然不顾自己随时可能被刺客袭击的危险，而独自一人呆在这里，着实让我想不明白。对于我的质问，诸葛大人竟然说自己早就已经将生命倾力于蜀汉，个人的生命早已割舍，这对于我来说倒是十分讽刺的答案。不过偶谈话间依然见他手中玉佩没有放开过，不免好奇问起了这块玉佩的缘由，可是没想到这触及的是这位老人年轻时的一段儿女情长。这块玉佩是他与一位女子交换的信物，但是他为了成就功名而娶了另一位女子为妻，所以即使他现在已经成就了一番事业，却依然会在夜晚独自一人承受孤独侵袭。这……不知是因为我没想到竟然会是这样一番柔情故事，还是这个故事触及了我心中的伤痛，让我瞬间流露出了哀愁之色。而这个瞬间果然没有逃过诸葛大人的双眼，被他问起了愁来自何处。怎么回答呢？也许平时的我会不屑的抽身而走，不过今天却……



我曾经有两位相交至深的知心好友，我们从小一起长大，情同手足。其中一位却与他的父亲，也就是我的义父先后丧命于蜀寇之手，所以我对于蜀寇有着切肤之恨，听到我如此露骨的恨意，诸葛大人只是在一旁静静地听着。当听到义父丧命的消息后我怒气攻心，不顾一切的爆发，在与父亲的争执中由于无法控制剑气而不幸将他重伤过世，也因此收下了父亲最后的枷锁，用我的余生与天下无敌的本领来保护他的好友，这是我能够为爹做的唯一一件事情了。这个时候诸葛亮似乎才从沉思中明白过来一般，他说我爹最后的遗命不仅仅是因为想要保护自己年轻时的好友，更是希望作为父亲孩子的我，能够从不同的角度去看待这场乱世。不同的角度吗……同时他也让我要小心行事，不要大意而受伤，不过刺客方面他们没有人是我对手，没有什么好担心的。而这时他也提及了我方才说的另一位知心好友……



兰茵……吗？不知为何当我心中默念这个名字的时候，我已闭上双眼。兰茵，你现在究竟身在何处，我好想你啊。但是她只托她的姐姐留下了简短的信息就不知所终。你现在究竟在那里啊，为何……连你也要离我而去……你不知道到我有多想你，不管是因为什么，我真的只想在你身边，仅仅是这样，我……不知何时，已经伏身在地放声哭泣，究竟是为什么啊，兰茵！我好害怕，好害怕你会遭遇不测，而不能赶去保护你啊！在外漂泊的这么多年，我第一次在月色下放开了所有的情感，任其流动。“我明白你的悲伤啊，孩子。”在这一夜，没有了拥有天下第一剑气的轩辕剑转世者，也没有蜀汉的丞相，只有两位明白对方孤独的忘年之人。



第二天，刚回到了藏身之地，就感受到了那些烦人的神兽气息，老实说我现在没有这个心情，而神兽这次似乎也没有以前二话不说的袭来的意思，只是打开了一个通向异界的传送口，让我去让你会见他们的主人，那畜生最后留下了兰茵的名字就消失了。老实说，如此了然的陷阱自然没有必要涉险前往。不过，好家伙，知道我听到兰茵的名字就必定会前往吗。好既然如此，看看你们会耍什么样的手段，料你们纵使万千变化也依然不是我的敌手。穿过传送口，出现在眼前的是一片似曾熟悉的异界景象，相信那三只畜生所说的主人就在这里的某处等着我。好，既然如此那我就正面迎之。



路上的众多幻兽确实如之前所言，比起外界的要强大了许多，不过仅仅只强了这些又有和区别呢？终于我见到了他们口中所述的主人，自称“千嶽”，为守护荧煌之扉的天界龙族。老实说我对于他是谁没有多大的兴趣，不过既然提及的“兰茵”的名字就没可能简单的让我放过你。言谈间他拿出一颗珠子，他说那是我们当初离开“神凛幻域”时兰茵留下的，并且还说兰茵之所以离开我就是因为我拥有的剑气，并且永远也不会回到我身边！什么，难道你知道兰茵现在身在何处吗？但是他竟然只轻蔑的叹到“你竟然什么都不知道吗？”然后便用法术向我袭来。



不过一如预料的一样，即使来到这“神凛幻域”他们也依然不是我的敌手，不过我心思现在并非在此之上，而是想要更多的知道关于兰茵之事。可是这家伙在被我打到后，只留下了自己的真身解开石化诅咒后便来取我性命的狂妄便消失而去了。老实说对于这“异境”我并不熟悉，无法追赶，无奈之下只得按照原路离开这里。

刚回到栖身之地就察觉到了杀气，不过有趣的是我并没有立即受到袭击。不久一位手持弩箭的男人从草丛中走了出来，是他？记得他也是飞羽部队的，原来如此想要暗中排除掉我吗，不过为什么没有立即动手呢？不过没想到他竟然说他现在已经抛弃同伴而正在帮助诸葛亮，并追问我呆在诸葛大人身边究竟有何目的。目的吗？这个我到从来没有想要隐瞒过，便如实相告，不过即使我说了事情他似乎一开始就没有想过要相信，既然如此那就接招吧。



战毕，只见他一副待毙的样子，竟然真的只有独自一人对我发起进攻。看来他说他离开同伴独自保护诸葛大人的事情应该是真的，那么就没有杀他的必要了。见我收手，他眼中满是疑惑，而我也只得再次告诉他，我确实只是想要保护诸葛大人，既然我们利害一致，那就没有互相伤害的必要。见我依然如此坚持，他似乎开始相信我的说辞，半信半疑的离开了这里。



接着时光匆匆到了秋日，这段时间内并没有见到飞羽再次行刺诸葛大人的行动，他们放弃了吗？我想不会轻易如此，那么我去近处查探一下吧。来到观星台，见他正在吩咐士兵一些事务，而士兵走后他竟然已经察觉了我来到此处。见面之后才发觉，没想到没有经过多久，这位“蜀汉的丞相”竟然已经满是苍老之色，不断咳喘的身影，实在那一让人和指挥大军的样子联想起来。虽然他是大魏的敌人，不过我也不希望他就此仙逝，而让我没有办法完成父亲的遗命。想让他早点回大营歇息，不过见他今日的神色，难道另有隐情？



果然不消片刻，先前的那名女刺客再次独自前来。原来她是诸葛大人旧识的女儿，所以诸葛大人屡次违反军纪的饶恕她。而今天与她在此地约见，也是希望她能够就此离开蜀汉，化解一切。不过显然我们这位丞相的“好心”，没有得到回应。既然你自己也说不需要宽恕，而且也承认就是自己当初在木门道下令放箭杀了我义父，那么我也就没有客气的必要了！



以她一人之力，想要对抗今天的我，如同以卵击石，而且既然承认就是当日击杀我义父之人，那么今天就血溅当场吧！在我挥下致命一击后，我听到诸葛大人口中轻呼这一个名字，是这个女人的本名吗？哼，与我无关。不过既然他们飞羽中的一人现在在此被我击毙，那么其他人会来到此处吗？有等待的价值。



果然没过多时飞羽的其他残党来到了此地，见我杀了他们的人，那个飞羽领头人，记得叫做焉逢之人竟然在盛怒之下对我发动剑气。意料之中，不过以你微薄的剑气怎么可能和我抗衡呢？对于他射出的剑气，我只是将手轻挥于地，将剑气化为根根剑柱加以抵挡。不料，这一次剑柱竟然被其击破了！难道是因为愤怒的力量吗？看来我也要稍稍认真一点了。再次于右手凝聚剑气，将那股袭来的力量打散。可是没想到这家伙被打散的剑气竟然向诸葛大人飞驰，眨眼之间，诸葛大人便倒在了地上，可恶！我大意了！而且这个伤势，如果不及时处置……可现在大敌当前。就在我犹豫自己，之前那名独自离开飞羽之人忽然带领士兵出现营救，并让我快点带人离开。既然如此，你的好意我心领了！





可是即使来到山脚下，查看伤势后才明白以通常的方法已经回天乏术了，爹，难道还而无法完成你的遗愿了吗？忽然我想起以前的事情，对，还有一个方法应该可行，而且只有我可以办得到，如果我用剑气护住其心脉的话应该还来得及。半刻之后，虽然我对于这个方法不擅长，不过应该已经成功了。而这时姜维带着大部队赶到了，将诸葛大人交给他们带回大营应该就可以放心了。不过飞羽的部队还在山上，姜维表示与我一同去讨伐。不过，当我们到达观星台的时候，那位叫“彊梧”的青年已经奄奄一息了，而飞羽部队也已经离去。晚了一步吗？不过既然诸葛大人还活着，他们应该不会放弃，当务之急是下山确认诸葛大人的安全。



可是刚到山脚，这个感觉，是幻域的神兽吗？果然被他们修养的太久了，既然他们已经逐渐靠近，那么我也不便与众人在一起。在嘱咐姜维要小心保护丞相后，我又独自一人来到的观星台顶，果然那些畜生立刻就现身了。既然你们赶的这么急，那就不用浪费言语了！



赢了这畜生自然没有什么好奇怪的，不过今日却感觉赢得一场艰难，感觉自己只发挥了一半的力量，难道是因为我方才将剑气传给诸葛大人而让体内的剑气变得混乱了吗？而且又经历了刚刚的战斗，可恶，偏偏是这个时候。必须要找一个地方好好修养一下才行，应该去哪里呢？这时我记得以前兰茵交付于我的盘古斧，据说那斧有划开空间的力量，如果靠那个应该可以找到一块可以僻静调理的地方。拿出盘古斧向着虚空挥出，果然出现了一条通向异境的通道，这样的话应该可以躲藏一段时间。



就这样在异境中调理了三日，虽然剑气只回复了一半左右，不过应该足够应付那些琐事了。而且我也可以感觉到那个和我有着相同剑气的家伙就在附近，我想应当是出手的时候了。刚回到观星台，果然飞羽再次来袭，但是这次我不会再大意了，事先做出剑气屏障保护诸葛大人。而除非我死，不然这个剑气屏障是不会消失的，但是你们飞羽是不会有这个机会。



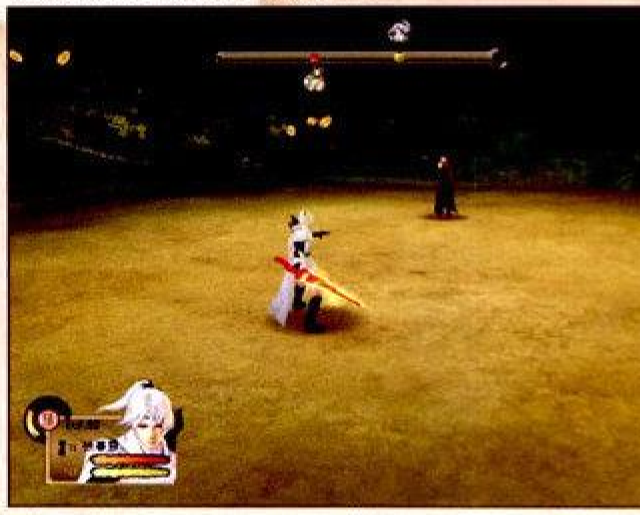
已经多次交手过了，自然这一次结果也不会有变，即使他们集合所有人的力量，也不可能撼动我分毫。不过，这时那个叫做焉逢的家伙扔掉了武器，开始在手中凝聚剑气。看来他终于明白，普通的攻击是不可能打败我的。不过凭借你那微薄的剑气，真的有机会吗！我再次用剑气向他袭去，不错，这一击竟然被他挡住了，相撞的剑气化为巨大的光柱飞上了天际。不过，还没有完哦。下一击，下下一击，你是否依然挡得住呢？再次射出剑气，不过看来他已经没有抵挡的实力了，而是拿起了兵器，勉强支撑之后承受了剑气所有的冲击，倒在了地上。哦，他的伙伴竟然想要试图再次攻击我，难道他们还不明白吗？有个女孩双手似乎也有剑气，不过稀薄到我之前都未曾留意到。哼，你们也适可而止吧。怎么？只需稍稍的剑气，就被吹散了吗？那个叫做焉逢的家伙又站起来了，这个倒是值得称赞，不过就这副残败的样子能奈我何？



再次凝聚剑气的焉逢将剑气化作一个个光球，这就是你最后的力量吗？我单手抵挡，可是！不对！在一连串的攻击下，我竟然觉得有些支撑不住，而且我设下的保护诸葛大人的剑气屏障竟然也出现了裂痕。这是怎么回事？他的剑气忽然增强了？还是我的剑气减弱了？对了，果然是因为调养的不够，刚才又肆意使用剑气的缘故，看来需要稍稍停战才行。而如果对手是他的话，应该可以办到。我表示，我们另寻一块无人之处进行决斗，以免伤及了他人，而地点就在我用盘古斧制造出的异境。担心伤及同伴的焉逢果然立即同意了，虽然这样不会有多少停歇的时间，不过容我整理一下对付你的剑气，还是绰绰有余的。



异境，这里宽阔却始终没有风，作为无需顾忌之处，这里应该是最好的决斗场所了。在开战自己，他竟然问我对他真的没有印象，可否记得昔日与哥哥、姐姐一起逃难的往事。可笑，我自幼成长于洛阳怎么会认识蜀寇呢？看来他也明白多说无益，手握方天画戟，与我展开了最后的生死斗。爹、义父，保佑孩儿可以战胜这个最为难料的敌人吧。



由于双方的剑气都不太稳定，速战速决的我们并没有对峙许久，这家伙果然和我的剑气是如此的相像，怪不得会问我是否见过他。不过现在是我赢了，虽然赢得侥幸，不过你也不会再来劳烦我了。可是，怎么回事！这家伙竟然化作剑气，然后如同奔流一般全数向我涌来。啊，这是？眼前出现的景象是那家伙的回忆吗？而且，怎么回事？我竟然认得这副景象，那个穿黑衣的孩子就是他，而那个白衣白发的孩子？是我！不可能！这绝对不可能！啊，他竟然为了把仅存的粮食留给姐姐与弟弟，选择了远离他们自生自灭。为了姐姐与弟弟，这是为了我吗！为什么，我心中会有如此隐隐作痛的感觉呢？我真的是那家伙的弟弟吗？周围的景色变成梦境中与娘相遇时的场景，而我眼前的那个是我？不，小时候的我。他拿出一个光球，并告诉我，这就是焉逢的记忆，如果我准备好的话就接受一切吧。昔日的记忆吗，好，我就来瞧一瞧究竟是什么——



因为战争而相依为命的三人，过着颠沛流离的生活，后来年幼的朝云为了将仅存的粮食留给姐姐与弟弟独子离开，自生自灭。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

留下的姐弟两人渡江准备投奔亲戚。这便是徐暮云第一次坐船渡江的记忆。



只是天不怜人，渡江后姐弟两人不幸迷路，在森林中遭遇了狼群的袭击。



姐姐为了保护弟弟而被狼群撕碎，年幼的徐暮云第一次剑气爆发。但那时脆弱的身体却承受不了剑气爆发的冲击，失去了之前所有的记忆。



昏迷不醒的徐暮云正巧被外出的徐庶所救，被带回洛阳成为其养子。就此认识了其一生的至交柏乔，并拜张合为师……

啊，我想起来了，我全部想起来了。我与姐姐接着渡江寻找亲戚救助，可是在离开港口后却遭遇狼群的攻击。而姐姐为了保护我，不幸被狼群……看着被狼群撕碎的姐姐，那时我的剑气第一次爆发，因为初次施展这个力量我昏死了过去，之后便被路过的父亲捡到，并从此成为了徐家的养子。而如今，我竟然杀了曾经牺牲自己，舍命救我的哥哥……对不起……方才我心中也不是全然没有疑惑，可是……对不起……我却只让自己的心随着恐惧和杀意而动，做出了无法挽回的事情……对不起，哥哥。放心吧，我不会再伤害你的伙伴，因为我是你的弟弟——皇甫暮云。

回到观星台，兄长的伙伴依然等候在那里，看来他们已经明白兄长败北的事情。那个女人叫横艾吗？我记得兄长，要我告诉她其实兄长一直深爱着她，他一直在等着她。那位老人是赵云吗？兄长也要我转达他愧对师傅的教诲。这位以失双臂的少女就是耶亚希吗？让我来代替兄长为你重做双臂吧。如今我只想传达我的愧疚而已……



次日凌晨，我回到了之前的藏身之处。哥哥，这样就都结束了吧，希望你能够原谅我这个不孝的弟弟啊。没想到这时那几个神域幻兽竟然又来骚扰我，如果可以的话，时至今日我不想徒增战斗。我挥手用剑气弹飞了它们。而这时一个男子的声音响起，原来如此，就是那几只幻兽的主人吗？看来他们想要在此地了结一切，而且看他的气势与先前不同，应该是解开了先前提到的石化诅咒吧。既然避无可避，那么就来吧——



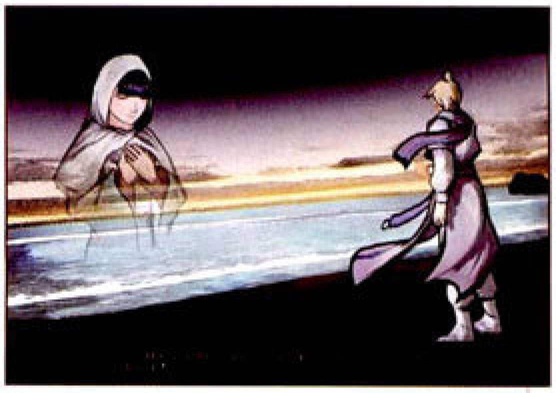
犄角、龙鳞般的皮肤，与那不同寻常的灵气，原来如此，这就是龙族吗？如果是先前的我说不定真的会感到有些难应付，不过现在已经有哥哥和我在一起了！胜负已分，我并没有杀他的意思只是希望他离开，因为我知道他会屡次纠缠只是因为尽忠职守，而且最初也是因为我误入禁地所致，我不想在如今被恨意蒙蔽重蹈覆辙。如果你为了职责所在，再次来袭我也不会怪你，因为这样我就不会犯下的错误，不会去晚了我失去的那个亲人、爹、义父、柏乔、兰茵……也许明白了这是我的真心之语，他表示自己完全的输了，从今以后只要我不再踏入禁地一步，就不会再来追击我。并且，也将那颗珠子，兰茵留下的珠子交付与我，他也不知道现在兰茵在何处，兰茵曾经也是他们的族人，他和兰茵情同兄妹，不过兰茵犯下禁忌他们族人被贬，而因此他才会去看管“神凛幻域”。如果现在将珠子交付在我手里，他相信兰茵也会高兴的吧。我收下了珠子，并作出了承诺不再踏入禁地一步。一日之间发生了这么多事情，我真的好疲惫好疲惫，将兰茵的珠子放于怀中不久便进入了梦乡。



啊……歌声，这是……兰茵？我竟然听到了兰茵的声音，而兰茵说因为这是在梦中，而她正在为我抚平身上混乱的剑气，四周果然和我每次梦中的景色一样空旷无风的异境。不，兰茵，不需要这些，我只想知道这些时候你去了哪里，而今后你又将在何处！我，我好担心好担心。兰茵用温柔歌声，以及双手包容了我，她告诉我，悲伤的往事已经过去，而她将留在我的身边。我有些不明白她的意思，但是兰茵只是自顾自地说下去，她说之前碍于亲情没有告诉我，其实她知道我梦中经常出现的那位娘亲现在在何处，她现在正被幽闭于一个被叫做山海界的地方，而她愿意和我一起去那里寻找我的娘亲。我紧紧抱住兰茵，能够与你再会我真的好高线好高兴，即使仅仅只在梦里，我想要和你永远在一起，永远……



数日后，诸葛亮逝世，魏军追击了撤退的蜀军，那时代替诸葛亮领军的已经是他的至交姜维。就在魏军将要接近蜀军的时候，蜀军撤退的山道中忽然鼓声大作，火光晃晃如同万千军势，蓄势待发。但是司马懿瞬间重振军势，带兵继续追击，此时山道之间忽然狂风大作，刚刚重振的军势，瞬间溃败，魏军逃窜。之后，后世的学者通过史书，了解到那时确实是蜀军为了安全撤退而采取了欺敌之计，但被诸葛亮一生的宿敌，司马懿识破。是一阵让蜀军和魏军都没有预料到的狂风，让这段历史重新改写，这阵风究竟是因何而起，谁都不曾知晓……





前言：自上次兔子我为大家介绍了《霸三国志大战》新手入门教学之后，霸三国的人气越来越旺。而这次，则由我们的十三夜猫为大家带来由广东电视台体育频道举办《霸三国志大战》电视邀请赛里的精彩战报！



主视角选手：小馨，夜猫看到现在最佩服的一位巾帼英雄，本场比赛一共带了四套不同的卡组和对手周旋，除了最开始的颇有些娱乐兴致的三骑流，后面三套卡组全部是《霸 三国志大战》的主流卡组，从能如此熟练运用各种不同卡组和拥有“霸者”头衔这两点看来小馨美眉绝对是三国志系列的死忠。



对手视角选手：小Y，在本场比赛中，主要还是使用了魏国比较传统的“霸求”DECK，虽然还带了另外一套吴国“贤母天启”DECK，但非常悲剧地被小馨以更加BT的“悲哀之舞”DECK所克制。战斗中没有太多让夜猫惊艳地操作，可谓中规中矩，或许也是在小馨霸道的操作面前被掩盖了锋芒。不过在三局两胜的战斗中还是依靠霸求套拿下了两场胜利，成为胜者。



第一场顶上对决

甄皇后：把我的力量都分给大家吧！悲哀之舞！

小馨卡组：周仓+乐进+刑道荣+张梁（1C高武力组）+程昱+陈群+刘表（1C军师组）+甄皇后（悲哀之舞核心）。（总武力22）



小Y卡组：周泰+孙坚（主武力组）+周瑜（赤壁大火AOE）+潘璋+吴夫人。（总武力24）



从卡组的总武力来看小Y的总武力略高于小馨，但小馨的武将数量远远高于对手，如果算上让小馨“悲哀之舞”释放成功，只要己方有一个武将撤退，所有场上武将就将各增加2点武力的话，那届时小馨的总武力将毫无悬念地超过小Y几个档次……事实也的确证明了这点。

布阵时，小馨摆出了最常规的一角用弓栅拦出跳舞区，随后前方放置伏兵，栅栏后放置弓兵，骑兵在场内游走，其余步兵藏在城内准备防守的阵势。小Y则也利用双塔楼和弓栅拦出了一块门前的防御阵地给吴国的弓手和枪兵龟缩积攒士气所用。

开局后小Y较为靠前的周瑜非常失策地被智力较高的甄皇后踩出伏兵，只能后撤。小馨的程昱反倒是直接伏兵秒杀了弱智的潘璋，小馨此时展现惊人操作，在程昱被孙坚近身前连刷了三次枪头打掉了孙坚30%的HP，最后虽然撤退也同样逼迫孙坚后撤。由于小Y的贤母天启套也同样是积攒士气的打法，总武力占优的他并没有急于出击，这其实就注定了最后的悲剧。

小馨那边一等到6士气就让甄皇后开始“悲哀之舞”，随后所有廉价的1C部队便开始向前推进，留有两个弓手在中场伺机而动。这时的小Y终于坐不住主动出击为周瑜的赤壁大火提供释放空间，但却不知小馨正用了舞姬们常用的卡城站位，一把大火过后固然烧死了刘表、刑道荣、周仓，却没有对甄皇后造成伤害，小馨的部队这下可赚翻了，三名武将撤退之后，剩余的所有武将全部增加6点攻击——张梁直接拥有了11点武力，乐进的武力也有了10，就连陈群这弓手也上升

到了8，如此的总武力直逼得小Y只能撤退，小馨此时果断拍下“兵法 再起之术（MASTER等级）”，让所有部队再度倾巢而出。如此攻势之下，纵使击退了乐进和张梁也给后面更多的部队提供了武力。程昱直接用刷枪头把纵火毁容未遂地周瑜扫回家面壁思过，刑道荣和周仓抓住两个城角开始偷城，还成功地摸到了城墙，随后高攻的弓手也径直压倒了城下帮助攻城武将消灭对手防御的武将。（期间有个小细节，知道要被孙坚突死的刘表为了阻止对手天启拼命，临死前“指鹿为马”对其降低了智力），先前战死的张梁和乐进再度杀出，张梁更是体现其小强本色在乱阵中使用“黄巾回复”和小Y主力缠斗，主动求死的乐进和陈群，让张梁再次张飞附体直冲对手城门，小馨复活的其余部队再次掩杀出来，可怜地周瑜眼看支撑不住只能明知给对手加武力也一把火杀退了张梁和刑道荣。

在最后的20秒内，小Y光是要赶走不断因为悲哀而提升武力猛冲城下的武将都来不及，根本就没有冲破半场过。最后周瑜在象征性地放了一把赤壁大火之后，含恨落败。



夜猫评三国：“悲哀之舞”这套卡被称为霸三国最强卡组是有一定道理的，悲哀看似牌多（一共8张），实际上一般有4枚是弓兵和步兵，只需要走位不需要太细腻的操作。跳舞后一般需要用心操作的也就是2枪1骑，总体上来说操作难度不大。使用悲哀需要注意几个关键点：开局由于悲哀8枚在没跳舞的情况下，由于武力上的弱势，在场上与对方硬拼没有任何好处，比较好的选择还是引对方来攻城进行自城防守拉散对方部队。跳舞时机的把握也很重要，一般8士气就可以准备跳舞进攻了，6士气跳舞2士气留着放云散或反计来阻止对方放号令和你拼武力值混战。跳舞后的悲哀拥有强大的压制力，控制半场战线后对手一般只有防守的份了。不少新手玩家认为悲哀能靠牌多的优势在开幕偷到城血，其实这是很冒险的。绝大多数情况是开幕拿不到城血，损兵折将然后被反压，输的更惨。牌多的优势实际上在于自城防守，练好扎实的自城防守基础，开幕不要掉城血，有士气了跳舞进攻才是比较稳健的打法。

第二场顶上对决

这场战斗其实已经属于友谊赛，小馨因为之前的比赛已经1胜2负败给了小Y，但这场友谊赛却是让夜猫最为眼前一亮的战斗，这就是小馨的“双枪后指”DECK VS 小Y“霸求”DECK。

小馨卡组：典韦+许诸（总武力高达17的双枪）+玄反军师荀彧+云消军师陈群+后指军师郭嘉。总武力24



小Y卡组：霸求曹操+独眼夏侯惇+乐进+反计军师程昱+离间军师贾诩。总武力21



似乎小馨已经熟悉了小Y的布阵，早早的让自己的军师组把对手的伏兵地雷全部踩出，扫清了这些个可以秒杀弱智双枪的地雷之后，双枪开始发挥恐怖的雨刷机绞肉战法，一通雨刷之后将小Y的所有主力骑兵全部扫光，随后双方在互相休整积累士气之后，郭嘉又把乐进伏死，陈群也成功的踩出了最后一个地雷程昱，双枪开始发动总攻！

在两把大枪逼近面前，小Y的骑兵不敢随意突击，惇哥原想依靠“独眼大吼”来降低双枪武力通过缠斗击溃对手，但却被小馨躲在后方恭候多时的荀彧逮个正着，一发“玄反”过后什么事情都没有发生。

小馨骗得士气优势之后故意让部队后撤向中场靠拢，骑兵郭嘉也迅速跑来拍下“后方指挥”，加攻之后雨刷再次开始绞肉，贾诩还没有明白怎么回事已经念出了退场台词。双枪再次压向城门，郭嘉也成功偷得了城角，独眼惇哥虽然再次施法成功，还是瞬间就被加了后指的小馨部队击退，在典韦拿下城门一击之后，小馨军见好就收的开始后撤。小Y复活的部队总算将小馨的双枪击退，但也没有其他部队跟进趁机攻击对手城墙，等到小Y重整部队，小馨的部队也全部复活，没有士气释放霸求的小Y只能让惇哥再次独眼，这次等到的还是玄反封口。混战之中郭嘉再次释放“后方指挥”，眼见形势不对的小Y想要撤退，却被许诸一个挑衅全部拉回，惇哥、曹操、贾诩一一撞枪而死。被大兵压境的小Y只能拍下兵法，曹操想要殊死一搏拍下“霸求”寻求突破……我想这时候聪明的读者也猜到了最后的结局是什么了吧？没错！荀彧再次玄反扼杀了小Y最后的斗志！





夜猫评三国：所谓双枪后指，双枪是主打，用好许诸的3士气挑发能在开局打破双方的僵持场面。9智力的伏兵郭嘉踏中不死也重伤，而作为4武力的骑兵更是能在紧要时刻成为挽回局势的关键人物。要用好双枪后指，玩家还需要时时操作玄反荀彧对准对方的KEY卡，无论是对方拍号令还是拍伤害都能让对手感到一种浑身有劲却怎么也施展不出的无力感。

结语：最近夜猫和战兔联手再开《霸 三国志大战》的内容就是希望以前没有接触过此款游戏的玩家，能够对这款风靡亚洲的台面卡片即时战略游戏，真的是即时战略哦！能燃起斗志，像小馨这样的忠实女玩家，而且还真的是有几把刷子的，夜猫至今说实话就真的只看过她一个而已。所以今后电攻还会有相应的《霸 三国志大战》的内容登场，欢迎捧场和飞砖哦。

MODERN WARFARE 2



使命召唤：现代战争II

联机对战地图详解之 Highrise高楼地图SD对战模式分析

Highrise高楼地图是一张非常平衡的地图，在这张地图上可利用的camp点和场景物品及其丰富，对竞技选手的枪法以及跑位等个人技术要求很高。高楼地图也是一张非常能体现个人实力以及战术意识的地图，非常考验玩家对地图的熟悉程度以及利用程度。



B点爆破点位于防守方的出生点前，A点位于地图正中央变电站处。高楼地图有两处比较明显的防守位置。 一为地图左侧的吊车，二为地图右侧的直升机平台。吊车的难点在于到达可以藏身的位置需要较好的身法以及对地图的熟悉程度，一旦控制了吊车就能从侧翼袭击对手，但是由于吊车位置过于明显，去吊车的路线是敌方重点关注对象，所以如果想开局就控制吊车就需要做出预判来免于被对手守株待兔。而直升机停放平台也有很明显的缺点，周围的爆炸物过多，没有可以隐蔽的位置。





■ 吊车与直升机平台位置。



■ 就算敌人打不到你也可以通过打爆汽油桶来炸死你。



图上这个位置位于地图的中线，这个位置非常考验对战双方狙击手的功力，一来可以观察对方动向，二来可以在开局就消灭对方有生力量来造成优势。

但总的来说此地图对双方均没有较大优势，是一张非常适合竞技比赛的地图，以下将讲解几个值得注意以及使用的进攻点以及防御点。

吊车以及钢架



这张地图的吊车以及吊车挂载的那些钢架经常被很多玩家所忽略，但实际上这些钢架以及吊车可都不是装饰品，是有实际战术意义的位置。例如说在地图的正当中的上方悬挂的钢架，通过跳跃这些钢架，可以快速的从地图左侧直升机平台处以直线路程最快到达吊车下方的电梯井上来进攻或防守A点爆破点。





这2处位置的油罐可是潜伏的杀手，不但可以被打爆并且威力十足，在这2个点防御的时候需要随时注意油罐是否安全。而吊车可以到达的camp点更多，例如说防守方出生点的上方以及进攻方出生点的侧翼。

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



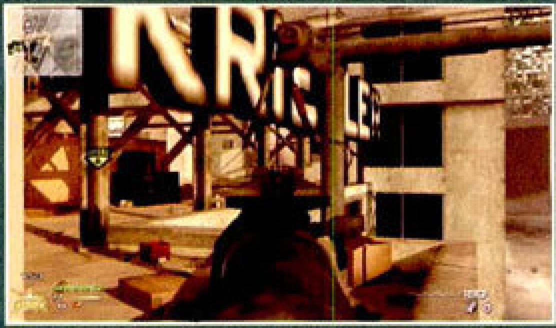


■ 一旦成功到达这个位置就可以鸟瞰A点、B点来控制场面局势。

直升机平台以及电梯井

直升机平台的最靠边的位置以及电梯井的外围都是可以用来卡点的，而这2个点这也是被众多玩家经常忽略的位置，这2个点实际上就算在混战中也不太被应用，不知是不是众多玩家皆有恐高症？此处的唯一缺点是稍微有1点点考验玩家身法如何躲避子弹控制身体而不掉下去。





■ 卡点位置，在这2个位置需要选手灵活机动而不是傻傻的camp。

直升机平台上就有较多可用位置，比如直升机平台油罐这里可以直接纵观A点B点的情况，而电梯井的油罐下面卧倒可以直接防守防守方出生点。其实类似这2处的位置还有很多，笔者不在这里复述。





地下通道

高楼地图里还有有一条连通A点爆破点变电站以及防守进攻双方出生点的地下通道。



■ 进攻方从地下道走的话，这里的梯子可以直达A点变电站。



地下通道这条路线看似平淡实际交火频繁，这里笔者透露一个在地下通道交火时的秘诀，那就是利用在地下道中的各条管线，众所周知由于竞技比赛不同于混战，双方的紧张程度都非常高，如何利用对手的紧张来达到自己的目的就是一个比较高阶的对战技巧。如上图所示管线是可以打爆并且喷出火焰或者蒸汽，如果巧妙利用这种效果为自己制造优势呢？制造小爆炸混淆对方视听、打爆敌方附近的管线来造成视线遮盖、在敌方人数较多情况下打爆自己脚下的管线来掩护自己撤退，或者在确认对方防御位置的情况下打爆其他处管线让对方视线暂时离开自己可能躲藏的位置来突袭对手等等，这一系列高阶技巧都是非常值得推敲的。诸如此类的可应用位置在这张地图中体现的非常多。

出生点狙击位

高楼地图还有一个比较有趣的地方，那就是双方的出生点是面对面无任何阻隔的。双方可以直接通过地图中间那条大道看到对方的动向。因此在出生点布置狙击手便是一个很好的打击方式，但如何选择这个狙击位就比较重要了，不是什么位置都能拿来作为狙击位的，选择此类位置的关键是只有一个原则：露出的身体位置小，不易被发现。





上面2张图就是比较推荐的进攻方与防守方出生点狙击位。这2个位置就是非常好的狙击地点，狙击手在这个位置上从远处看只露出自己的脑袋，除非对方也布置有狙击手，否则很难发现狙击手的存在。此外控制这2个位置也对掌握敌方行动有很实用的价值。

战术心得

上期战网天下所介绍的别墅地图与本次杂志所介绍的高楼地图，这2张地图几乎涵盖了COD6对战模式中所有会碰到所有作战地形与战术打法，别墅地图中的错落地形、高楼地图中的地图位置以及战术点应用都是可以举一反三的套用到其他地图中。自CS等FPS电子竞技游戏的发展至今，如何进攻及防御便是玩家所研究的重点。培养小队的战术意识、增进个人对地图的熟悉程度以及对队友情况的预估，这些是作为一个COD6高阶玩家所必备的技术。例如上文中所提到的地下通道的管道应用就是选手个人实力以及对地图了解的一种体现。

但是根据笔者对现在众多的COD6比赛的观察，当今COD选手个人实力都非常强悍，但是团队意识却极其淡薄。在敌我人数悬殊情况下，不与存活的队友进行交流防守点或者进攻点的敌方人数以及位置，只知道一味的进攻，以为自己的水平完全可以1V3、1V4甚至是1V5。这种战术思路是完全不可取的。早在CS时代，就曾有这样一句名言：“我宁愿我和我的队友打出一场5V1的攻势也不要看到我的队友成功的1V5。”COD6里由于对战地图尺寸被压缩，更能体现出团队配合的重要性。个人技术可以通过多跑几遍地图多打几场混战来提高的，但是团队之间的配合却不是一朝一夕能磨炼出来的。FPS游戏在不断的进步、对战地图在不断的更新，唯一不变的永远是团队配合。中国FPS电子竞技方面一直没有根本性的发展问题症结也源于此，众多选手只注意到了国外选手的强悍个人实力，却根本没有注意到国外选手对战场配合的重视。



得与失

暴雪与Kespa之间 没有硝烟的斗争

2010年 2月 24日，暴雪 CEO Mike Morhaime在韩国以私人名义会见韩国职业选手并赠送《星际争霸2》（以下简称 星际2）BETA cd-key的活动因为没人前来参加而被迫流产。暴雪韩国分公司给出的说法是因为一些“时间安排上的失误”。然而，更多人愿意相信另外一种解释，那就是暴雪跳过Kespa安排了这次活动。为了将来能在星际2的电子竞技版权问题上与暴雪分庭抗礼，韩国电子竞技协会即Kespa站了出来，誓与暴雪一争高下。

《星际争霸》发售至今的12年中，全球950万套的销量是非常惊人的成绩。而韩国这个被称为星际争霸之国的国家，消化了950万套中的1/2。如此广阔的市场空间，却因为暴雪与Kespa之间的合作分歧，暴雪曾多次尝试打入韩国电子竞技圈，但是没有一次成功过。Kespa的不妥协让暴雪处于一个进退维谷的地步。对于要推出星际2的暴雪来说，韩国已经成为了一个看起来香喷喷，同时却又烫手无比的热山芋。至于那些拥有Kespa颁发的职业竞技选手称号并接受Kespa管理的韩国职业电竞选手们，由于这一层关系使其立场也变得非常微妙。

Kespa到底是什么？为什么有这么大的能量呢？

Kespa，全名 Korea e-Sports Association，即韩国电子竞技协会。从表面上看，Keaps是一个由韩国职业俱乐部联合组成的非官方性质的职业竞技联盟，实际上Kespa控制着全韩国所有的职业竞技选手。在韩国只有Kespa拥有颁发“职业竞技选手”证书的资格，而没有该证书的选手将失去在韩国参加一切职业比赛的权利。对于暴雪来说，Kespa对电竞产业强大的控制力，就仿佛是一把双刃剑悬于头顶，甩之不掉。

BLIZZARD ENTERTAINMENT VS KeSPA 사단법인 한국e스포츠협회

一方面是动辄数百万潜在用户的市场，一方面是这个市场对于游戏的畸形要求

星际2的第一个游戏视频发布的时候，无数的玩家感觉到：暴雪，刀出鞘，锋利如昔！这12年的等待和期盼，值！

可是，当玩家真正玩到星际2 BETA时，却产生了一种在玩《星际争霸》复刻3D版资料篇的感觉。曾经在预告视频中大放异彩的神族母舰因为可能影响平衡性被屡次nerf，人族雷神摧毁后的残骸可以修复的设定被取消、雷神攻击力攻击方式大幅削弱，因为这些都可能会影响所谓游戏的平衡性，还有虫族的皇后、神族的凤凰以及等等，皆失去了它们曾经被赋予的职责与灵性。而暴雪挑战它们的理由无外乎：可能影响平衡性、对于平衡性可能会有影响、不好调节平衡性，等等等等……平衡，为了平衡性暴雪大量邀请请韩国星际职业选手来参与平衡测试；为了平衡，暴雪大幅修改那些曾经被玩家奉为神来一笔的设定！

电子竞技让暴雪骑虎难下，被捆绑在电子竞技的车轮上徐徐向前。竞技性与游戏性，可以说是完全不相交的两条平行线。电子竞技需要的是绝对的严谨和相对完善的平衡，《星际争霸》历时数年，经过大量修正补丁才达到了一个相对较为平衡的程度。而暴雪现在试图通过一次BETA就直接达一步登天，只能靠删减大量出彩的创新设定来保证所谓的平衡。

而问题的另一方面是，放弃了这么多，能够保证得到足够补偿的利润吗？星际2 BETA出来，韩国反应冷淡。暴雪啊暴雪，莫让电子竞技捆绑了你的灵动啊。

还记得那个为了玩家能够有更好的更新奇的游戏体验而努力奋斗的暴雪，那个星际1出来时候3个完全不同种族让人惊艳的暴雪吗？

得与失，这笔账好似永远也算不清啊。

KeSPA KOREA e SPORTS ASSOCIATION







电竞新闻

《星际争霸2》BETA测试正式开启

北京时间2月18日凌晨5时，暴雪正式宣布开启《星际争霸2：自由之翼》的Beta测试！暴雪计划将Beta测试时间定为3-5个月。而《星际争霸2》的发布时间没有变化，暴雪仍然计划在2010年第二季度正式发售游戏。



热辣兔评

热辣兔评：12年的等待终于有了一个结果，《星际争霸2》BETA测试正式开启！本期电攻10页特稿强力打造《星际争霸2》BETA最完美资讯！

好事多磨，ZOTAC《星际争霸2》Beta系列赛事第一周比赛落幕

ZOTAC《星际争霸2》Beta系列赛事的第一周比赛落下帷幕。最终，来自乌克兰的异虫选手DIMAGA从132名参赛选手中突围而出，夺得第一周冠军，并拿走了100欧元奖金。然而在一个月之前，ZOTAC的《星际争霸2》BETA赛事还险些流产，因为暴雪宣布所有战网平台上的赛事都必须获得暴雪的许可权才能进行，而ZOTAC在并没有获得暴雪许可的情况下就进行赛事的准备工作并做了大量宣传。



热辣兔评

热辣兔评：这是暴雪踏出试图控制电子竞技圈的一大步，而这肯定不是暴雪的第一步，也不会是暴雪的最后一步。

韩国魔兽惨闻噩耗，唯一联赛XPL宣告停止运营

韩国目前唯一的魔兽联赛XPL已经进行了6季，但由于赞助商的离开和国家政策的改变，PL主办方不得不对外宣布停办此项赛。此项赛事的停办无疑对韩国魔兽圈是一项重大的打击。

热辣兔评：失去了这个赛事韩国魔兽选手将何去何从，韩国魔兽圈内的新人将如何出头？我们只能静观后效了。

政协委员邓亚萍表示，电子竞技将成国内重要比赛项目之一

全国政协十一届三次会议于2010年3月3日下午3时在北京开幕。前来出席会议的全国政协体育界委员邓亚萍女士表示，电子竞技项目将是未来中国一个重要的比赛项目。邓亚萍委员说：“电子竞技项目未来的发展会很好，因为网络越来越发达，我国青少年平时积极参加网络游戏。而体育比赛是随着社会的发展和进步建立的，电子竞技将是未来一个重要的比赛项目，它不仅仅是简单的玩，拼的是智力和体力。”

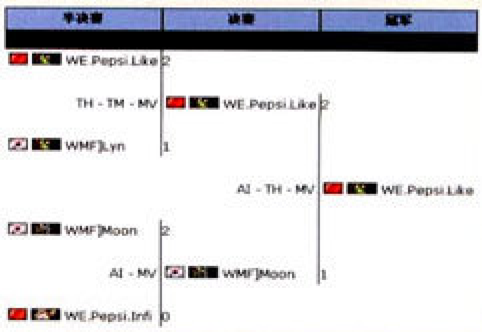
热辣兔评：“它不仅仅简单的玩，拼的是智力和体力。”这短短一句话道出了多少玩家的心声啊！

魔兽3国家杯 木饭等率先晋级淘汰赛

第3届魔兽3国家杯小组赛阶段的比赛已经进入了尾声，我国暗夜选手nG.Moonfans以三战全胜的战绩从O组中成功出线，晋级32强淘汰赛。与其同时提前全胜出线的还有乌克兰选手Poff.Majestic、塞尔维亚选手x6tence.Ac以及美国选手GaB.Acidrain，而剩余几个小组的比赛仍在进行之中。纵观另外四位中国选手的成绩，uhen所在小组的唯一对手西班牙的MYM]LucifroN因为未在规定时间内安排好赛程而被罚两分，所以基本上对uhen造不成威胁了，而两战两胜的x6tence.E3.Tuo_Xie以及nG.E3.Kenshin只要拿下最后一轮比赛也能晋级淘汰赛。唯有一胜一败的MacSed的形势不容乐观。

STG电竞娱乐汇决赛，猛张飞战胜月魔夺冠

STG电竞娱乐汇在北京龙潭湖公园中心岛文化馆正式拉下帷幕，中韩两国的八位魔兽高手最终决出胜负，猛张飞WE.Pepsi.Like在决赛中以2：1战胜韩国选手WMF]Moon，夺得STG电竞娱乐汇决赛的冠军奖杯。



NetGen魔兽世界杯：中国队5：0横扫荷兰队

在network-generation魔兽世界杯的比赛中，中国队首战以3：2险胜同组对手加拿大队。而在第二场比赛中，中国队一扫颓势直落五盘，以5：0的大比分横扫荷兰队。



福来士广场

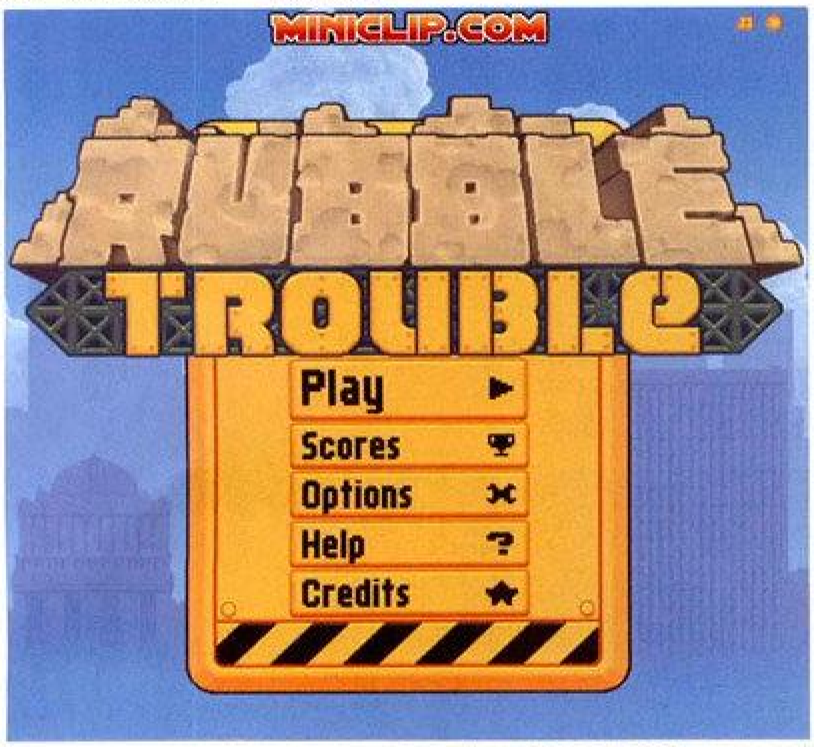
前言

这次介绍的数款新游戏，绝大部分都以关卡形式出现。而为了让每个关卡都给你不同的感受，游戏设计者可谓是挖空了心思。想挑战自己的朋友，可不能错过哟！

高楼爆破

回忆一下你曾玩过的模拟游戏（诸如《模拟人生》、《模拟城市》）。在这类游戏里，你可以任意堆砌水泥板、砖块等玩意，去砌出一个属于自己的天地。一不小心堆错了？没关系，“拆除”键可以帮你轻松重来。而现在，有款游戏却恰恰要反其道而行之，告诉你“拆除”可不像按“Delete”那么简单。

在《高楼爆破》中，玩家将控制一队爆破小组，去终结那些有待拆除的房屋。每当一个单位的被拆建筑灰飞烟灭时，你的兜里就会相应地增加一笔财富。而当你赚取的报酬符合通关标准后，就可以开启下一个关卡了。







游戏提供了各种各样的道具，包括传统的雷管、钻头，甚至还有直升机、加农炮以及巡航导弹等高级兵器，是打算清蒸还是红烧，全权由你决定。不过，别高兴得太早，游戏里的每个关卡都会为你设置一些难题，有时候是工具短缺；有时候则要提防爆破产生的垃圾砸进别人家里。更让人措不及防的是，你的助手还会莫名其妙地被困在待拆建筑的顶端，在完成工程指标的同时还要解救那些倒霉蛋，是不是让你倍感压力呢？

游戏操作：鼠标点击

游戏地址：http://www.nitrome.com/games/rubbletrouble/

最后的忍者

喜欢动作游戏的朋友，一定不肖自己的角色不得不在地心引力的限制下笨拙的腾挪。而这款名为《最后的忍者》的游戏，无疑是一剂解药。

类似KONAMI的《潜龙谍影》，游戏的主要目的是通过层层阻碍，获取关卡中的黑色磁卡，最后当然是直捣黄龙啦。在这一路上，你的忍者将面对各种危险地形、电子机关还有手执枪械的敌人。最糟糕的是，相比那些装备精良的对手，握在玩家手里的唯一武器就只有手里剑！这是不是太不公平了？不过，你也无须替自己的忍者捏一把汗。要知道，真正的武林高手可是飞花摘叶俱能伤人哟！我们的忍者英雄不仅会利用隐身术躲过电子眼的扫描，更能掷出绳镖，像人猿泰山或蜘蛛人一样足不落地地一路疾行，而流畅的操作感，漂亮的空中身手便是这款游戏的最大亮点了。

特别一提，游戏中的绳镖还可以自由伸缩调节长度。利用这一点，你可以把自己挂在合适的高度。

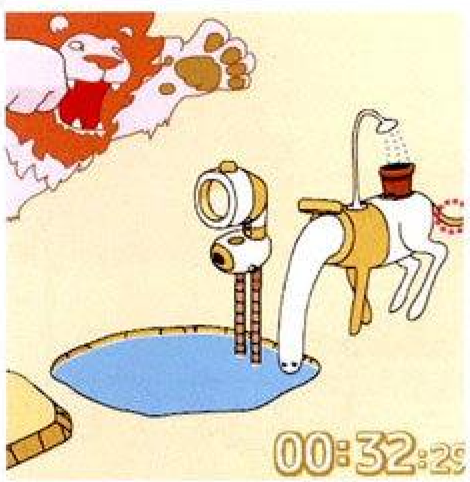




游戏操作：左右移动：A、D 跳跃：W
隐身：S 鼠标左击：掷出手里剑
鼠标左键长按：掷出绳镖

游戏地址：http://armorgames.com/play/5348/final-ninja

变型





啊哈，这款创意十足的游戏，一般用不了3分钟就能通关（事实上，要是你居然花了3分钟才通关，那你就一定要好好训练一下自己的观察力了）。游戏的开局很简单，一只山羊遭到了雄狮的攻击。时间分秒必争，你必须用最快速度找到山羊身上的所有变型开关，进行一系列Transform！

当然，只是单纯的一通狂点还是不足以解除危机的。在处理危机的过程中，你还得注意一些事情的先后顺序。最后，我们的山羊会变成什么模样来化解危机呢？呃，这里就不进行剧透了。值得一提的是，只有在1分25秒以内完成全部变型操作，你才能看到完整结局。

游戏操作：鼠标点击

游戏地址：http://www.zh-tw.eyezmaze.com/2009/12/transform.html

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

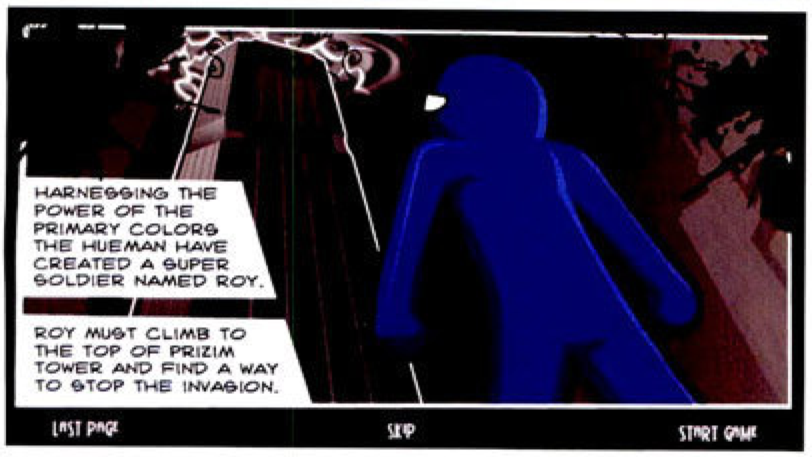
原色

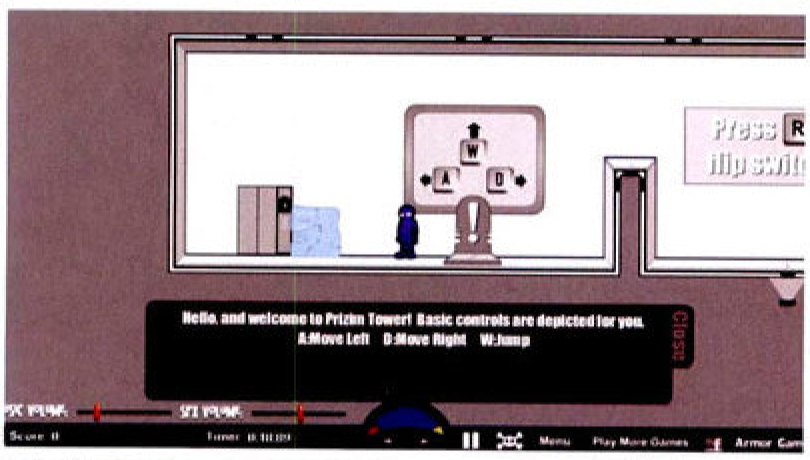
《原色》这款游戏的构思非常有趣，一群吞噬色彩的邪恶生物占据了高塔，企图毁灭世界。为了阻止它们的阴谋，名叫Roy的超人决定孤身杀上高塔。而玩家要扮演的角色，正是超人Roy。

游戏里，玩家操纵的主角共有三种变身，分别对应红、黄、蓝三个小人。其中，红色小人可以使用喷火能力，黄色小人拥有隐身的本事，而蓝色小人则能创造出垫脚用的冰块。由于每个小人都有各自独特的能力，这就使这款动作游戏兼具了解谜成分。

特别值得一提的是，在这款游戏的前几个关卡里，玩家还能通过游戏里的闭路电视得到玩法指导。而在一步步接近高塔顶端的旅程中，你还能为Roy提升特殊能力。







游戏操作：左右移动：A、D　跳跃：W
攀爬：A+W或D+W　动作：R
鼠标左击：切换角色　S：隐身

游戏地址：http://armorgames.com/play/5344/primary

错愕变装

这款游戏的每个关卡都类似一个小型迷宫，被困在迷宫里的玩家只有一条出路——找到迷宫中的奖杯。

游戏最有趣的一点是，你可以通过迷宫中的水晶球进行变身。哦，是的，除了最基本的"乡巴佬"造型外，你还可以变成博士和修道士（利用花朵形状的水晶变成背心男、星星形状的水晶变成修道士，螺丝形状的水晶变成博士）。而在变身的同时，游戏场景也会发生相应的改变！像原本走不通的路、无法拿到的钥匙都可能因为一次变身而不再成为困扰。与此相对的是，原本静伏不动的雕像、倒在路边的兽骨，也会受到影响而化身为迷宫中的怪物。不过只要细心观察，牢记每个角色带出的场景有什么特点，就能少走冤枉路。





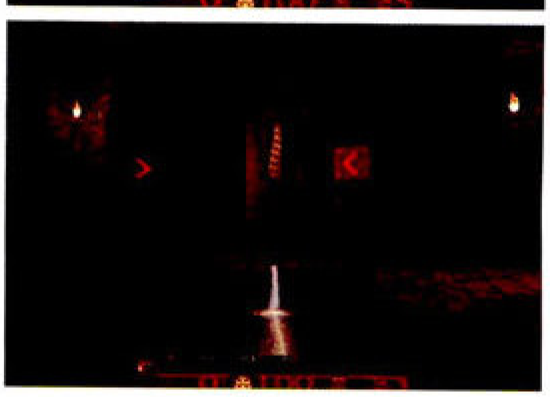
游戏操作：左右移动：A、D　跳跃：W
变装：S　选关：space

游戏地址：http://www.4399.com/flash/22258_4.htm?1024

Quake

喜欢射击游戏的朋友，对Quake一定不会陌生。那么，你有没有想过Flash上也能玩到Quake呢？不相信的话，就瞧过来吧！





这个Flash版本的Quake依然是不折不扣的3D游戏，游戏视角也是标准的第一人称视角。虽然画面粗糙了一点（类似PS上的3D画面），但原作中的主要玩法却一点没变！你可以旋转镜头，观察四周：一路捡拾装备，收拾途中所遇的怪物。

值得一提的是，这款游戏有三个不同难度供选择。敲击回车键进入游戏后，便可以选择难度门槛了。

游戏操作：移动：A、S、W、D　跳跃：space
射击：ctrl　旋转镜头：鼠标左键拖动

游戏地址：http://www.freewebarcade.com/game/quake-flash/



华纳世界冒险

游戏类型 动作冒险 游戏地址 games.sina.com.cn/zt/xxyl/huana

麦克阿瑟曾如是说："老兵不死，他们只是慢慢凋零。"，联系到游戏，这很容易让我们想到那些为人遗忘的经典之作。好吧，就让我们来"挖挖坟"，回顾华纳公司联合sarbakan推出的经典Flash系列——《华纳世界冒险》。

故事剧情

Alen Kean和MEG原本都是科学家，两人婚后没多久便因为一项DNA计划而闹了矛盾。Alen Kean倒是很想得开，他给自己印了个文身，便以"舞狼"的外号前往非洲冒险去了。巧合的是，MEG率领的冒险队也来到了非洲的刚果丛林，并且还遭到了当地土著人的攻击，于是一个冒险故事就这么展开了。

游戏操作

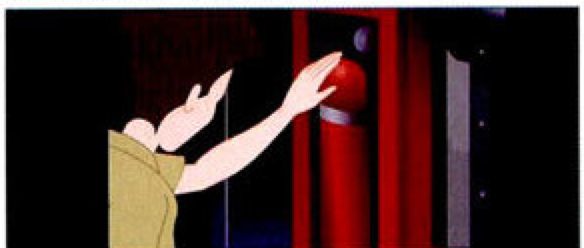
1. 移动：→←↑↓
2. 切换道具：T键
3. 动作：空格键（与人交谈或使用道具都是用此键）
4. 跑：SHIFT + 方向键
5. 跳跃：CTRL；大跳跃：CTRL+SHIFT
6. 物品组合：在物品菜单内，查看物品的放大介绍，随后将欲与之合成的物品用鼠标拖拽上去。

第一关

游戏一开始，MEG租借的游船正好端端地行驶在雨林里，就在所有人放松的一刻，船只遭到了土著人的攻击。

冒险开始：上前同摄影师交谈，记得从摄影师身旁的木箱上取走木板，以便在木板的掩护下走到船只中部。

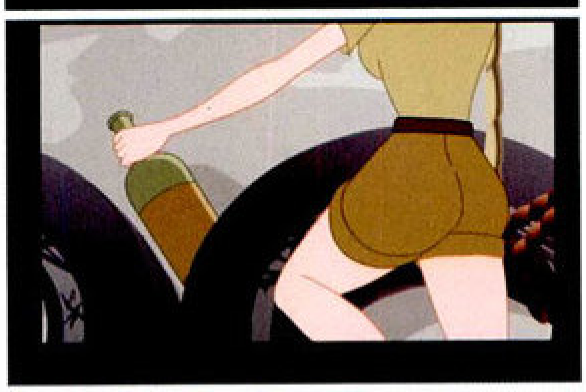


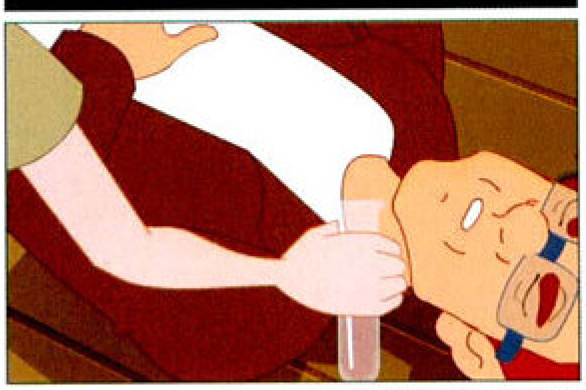


进入船只中部的舱门，先后取走桌子上的钥匙，以及左侧地板上的杠铃。随后，利用杠铃敲碎防火箱上的玻璃，取走灭火器。



回到船头灭火，接着爬上梯子同舵手交谈，取得试剂。取走摄影师身边的绳索。





进入船尾，使用刚才取得的绳索，取得威士忌。随后在道具窗口内将之前得到的试剂与其调和。

再次回到船头，把调和好的药剂喂给摄影师吃。利用之前从船舱里取得的钥匙开启摄影师身后通往下层船舱的大门。

在下层船舱找到四个道具，分别是左下方的锤子、电池、旅行袋及右上角的鱼叉。爬上梯子，用鱼叉够到甲板上的吊钩。回到船舱里，操作电动机。当发现电动机的电池损坏后，将之前找到的电池替换上去，再次操作电动机打开舱门回到甲板。



将旅行箱放到摄影师左侧。去船尾放救生筏，利用锤子解决吊钩被卡的问题，随后通过一侧扶梯爬上救生艇，过关。

TIPS 如果一开始没有取走木板，会在船头被弓箭射杀。

第二关

在之前的剧情中，逃上救生筏的MEG被土著人迷晕了。当她醒来时，发现自己被关在土著人的吊脚楼内。

冒险开始：

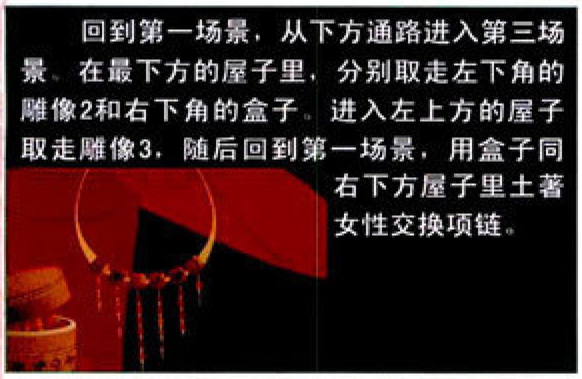


利用窗户爬上屋顶，将房顶上的雕像踢下来。之后你就可以在部落里自由行动了。

从倒在地上的守卫那里取得砍刀和迷药包。砍断左下角的绳索，放下右侧的梯子。进入左起第二间房子，取走屋子里的雕塑（通过屋子里的挂画可以留意到，游戏中共有三个雕像，按照提示放置在特定地点可开启密门）。



向右侧走入第二个场景，会发现被困在笼子里的土著人。与他对话后得知他能帮你逃脱，条件是必须先把他从笼子里救出来。



回到第一场景，从下方通路进入第三场景。在最下方的屋子里，分别取走左下角的雕像2和右下角的盒子。进入左上方的屋子取走雕像3，随后回到第一场景，用盒子同右下方屋子里土著女性交换项链。

再次进入第三场景，获得屋子里的密码板。随后按照绿一黄三红二蓝四的顺序（左右键选择拉杆，space拉动，绿色拉1次，黄色拉3次，红色拉2次，最后是拉4色蓝色拉杆），操作屋子里的机关，就可以释放之前遇到的土著人。

回到土著人被关押的场景，向右侧一路前行。土著人会帮你抬起石门，进屋后在左上角取得几根棍子，将其同迷药包组合。



爬上屋里的梯子，从左侧通路来到部落平台，此处有只狒狒看守着部落的图腾。上前投掷麻醉标枪，放倒狒狒。随后按照最初看到的提示，放置3个雕像。之后开启中央的机关，逃离土著人部落，过关。

TIPS 在前往土著人被关的笼子途中，要避开地面的毒蛇。使用CTRL+SHIFT的大跳跃。

第三关

当MEG逃离土著人部落的同时，Alen Kean正好发现了她的行踪。与此同时，倒霉的摄影师即将成为土著人的祭物。

冒险开始：



从这关开始，游戏里的致命因素大增。拾起左下方的船桨，利用船桨放下头上的图腾柱。借助画面中的绳索爬上沼泽中部的空地，取走木叉。回到之前的位置，向右下方走到蛇那边，利用木叉制住蛇取得砍刀。随后，回到获得木叉的地点，利用砍刀砍断小岛上拴住图腾的绳索，踩着图腾来到沼泽的另一边。

还是在第一场景，用刀砍断阻挠你的一排藤条。走中央的通路，进入第二场景。



将地上的木棍拴在绳索上，跳上右侧的枯木，站在枯木中间取得头顶的手提包。随后往上走，跳到被图腾柱堵住的洞穴旁。将石块上的绳头改系到图腾柱上，回到放置木棍的位置，拉动木棍，拖开图腾柱。进入洞穴取得打火机。



回到第一场景，可以取走左侧山洞里的急救包。爬上右侧藤条进入第三场景。看到断成两截的飞机，跳过悬崖，分别在机头和后机舱内取得手枪和汽油。将汽油倒虫巢边，使用打火机消灭毒虫，打通往前的通路。

在继续向前走之前，调查飞机的螺旋桨，随后将绳索的一头系在螺旋桨上，然后往前进入沼泽，将右下方的另一头绳索系在水里的枯树上，随后回到飞机这里，转动螺旋桨。水里的枯树会被拉开，通往本关最后的通路总算打开了。

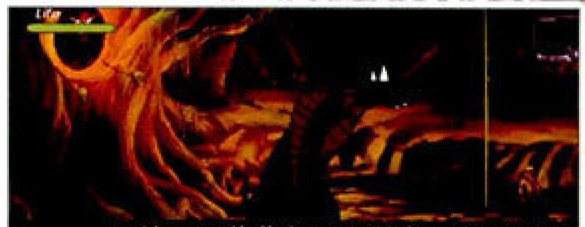
在进入这个山洞前，先装备上手枪，一进山洞，立刻使用手枪打死洞穴里的蝙蝠。随后，按space爬上右侧悬崖，用船桨翘开松动的岩石堵住下方的出水口。下一步就是拨开洞穴里两个流水的小孔给洞穴注水。最后游出洞穴，过关。

TIPS 这一关里，要当心在跳跃时不要从悬崖上掉落。另外要注意的是，在最后一个场景爬悬崖时，不要同时按着方向键和space键。站定后，使用space键才能攀爬。

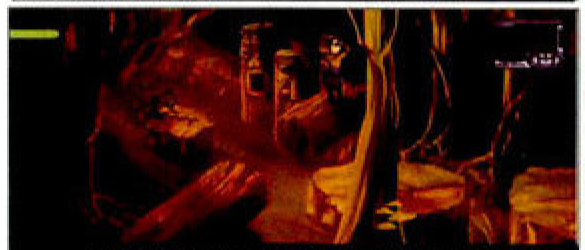
第四关

MEG的摄影师遇到了人生最大的危机。他被土著人绑在祭台上，等着成为恐龙的午餐。此时，舞狼Alen Kean终于追上了MEG，而一个营救策划也很快被制定出来。

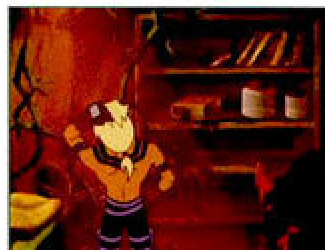
冒险开始：作为《华纳世界冒险》第一篇章的最后关卡，玩家操纵的角色将变为舞狼Alen Kean，而本关的难度就更大了。游戏的右下角会有个类似GPS的定位系统，其中，红色的大圆点代表恐龙，黑色的小圆点则是舞狼Alen Kean。当两点重叠时，就意味着恐龙追上并啃了男主角，所以，要抓紧时间啊！



一开始，顺着藤条爬上平台，然后向右快跑出第一场景。恐龙会被舞狼引开，MEG则会乘机救下摄影师。接下来，就是舞狼的独自表演了。



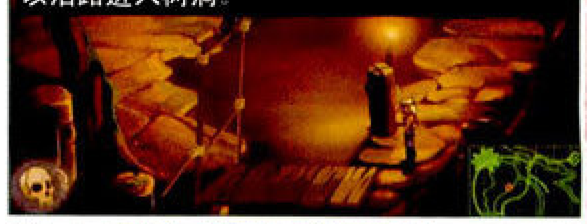
先设法跳到河对岸插着木杆的树干上，取走杆子。随后，往下跳到石岸上，再跳上右侧的石岸进入下一个场景。

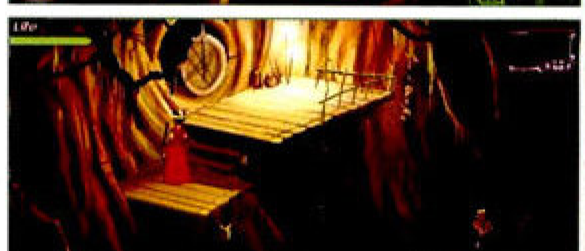


在悬崖边起跳抓住藤条，用方向键摆动藤条，按CTRL跳到另一边。躲过沿途的毒蛇，绕到帐篷后，从帐篷旁的破洞里取走鞭子，然后进入帐篷，用鞭子赶走花豹，随后拿走书架上的毒药配方和瓶子，原路返回。

沿着左侧的藤条路走到树下取蘑菇（不能用跑的，否则藤条会断裂），然后向下跑入另一个画面。利用之前得到的木杆撬开图腾柱，取走果实。然后进入道具画面，将蘑菇和果实混合成毒剂。接下去，来到沼泽边缘，使用木杆撑杆跳过沼泽，继续前进。

进入新场景后，可以看到画面中的吊桥被抬起来了。处理的办法就是取下画面中的骷髅，对准吊桥扔过去，放下吊桥后，就可以沿路进入树洞。





发现树洞里的土著人后，立刻踢掉他脚下的柱子，随后把物品切换成毒药，爬上平台，等恐龙出现后将毒药扔进它的嘴里。

TIPS 这一关里，你不得不经常使用SHIFT + 方向键，快速跑动。而利用藤条的摆动来渡过断崖时，要看准时机，当摆幅达到最大，并接近你的目的地时CTRL跳跃。

囧囧有神物志 2010年兔子版

囧言囧语

● "您是盗版电池的受害者！"——最近微软突遭大量投诉，原因是一些用户使用安装WIN7的笔记本会不断被提醒更换电池，并有人声称自从跳出这个提示后自己的笔记本电池可使用时间暴降。结果经过微软官方的澄清，大部分的出现电池提示的笔记本，他们的电池真的有问题。

● "拜春哥已OUT，拜考神不挂科。"——最近校内网上的新虚拟偶像"考试必过神"成为了当今应考大学生的新一代偶像，网页点击率已近百万计。

● "他们回帖里都说这是LXJX干的，LXJX到底是什么意思呢？真费解呀！"——谷歌近期受到黑客攻击，美国媒体纷纷宣布攻击源头来自上海交通大学和山东的一所职业学校。于是"蓝翔技校"就成为了最近网络上的搞笑关键词。

本月最囧 使用PS手柄制作的炸弹引爆器

使用X按钮无数次引爆炸弹对于PS游戏机玩家来说在战争游戏中是很常见的事情，但是塔利班的恐怖分子却利用PS手柄来引爆真实的炸弹。近日在阿富汗，美军发现了一处涉嫌制造炸弹的藏匿点。在进入目标地点后，他们发现了大量的手榴弹、坦克炮弹、可塑炸药、定时器、引爆装置，其中还有一个蓝色的PS游戏机手柄。这个手柄与一堆电线放置在一起，经确认正是塔利班武装分子作为引爆控制器而使用的。



波士顿星战快闪族

2010年2月13日，数百名星战粉丝聚集在了波士顿Cabot Circus商业中心，以光剑对战的方式，玩了一次群体快闪。该活动组织者 Scott Waller说，之前在Facebook 上报名人数有上千，不过最终到达现场的就100多人，但场面仍旧很壮观，周边的商户和顾客都不明真相的震惊了。



飞机坟场

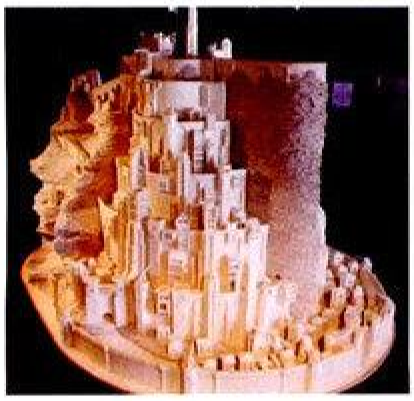
这个地方被称为"坟场（Boneyard）"，位于美国亚利桑那的戴维斯蒙山空军基地，这个日益扩大的米国空军基地现在是全世界最大的军事飞机墓地。这个地方的面积相当于1430个足球场，有超过4000架退休的航空设备，甚至包括从二战以来美军空军的每一架飞机。而且Boneyard 还是许多好莱坞电影的拍摄场地，最近一次是《变形金刚2》。

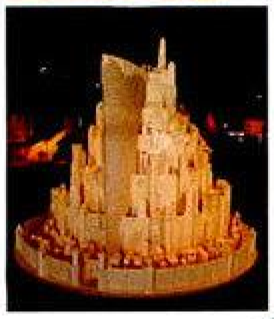


三年时间42万根火柴

白城米那斯提里斯是刚铎的首都，它是托尔金的经典小说《指环王》里的城市，也是电影《指环王3王者回归》里的著名场景。美国人Patrick Acton花了近三年时间，用了42万根火柴，以白城为原型，搭建了这个叫火柴奇迹 2010（Matchstick Marvels 2010）的作品。火柴奇迹 2010 完美再现了电影里白城的景观，甚至每一个门，每一条路，斜坡，过道都栩栩如生。







本月最冷 老农用地雷来保护农场

俄罗斯73岁的老人 Alexander Skopintsev 在自己的农场周围埋下了地雷，以防止自己种的土豆被偷。据说从去年8月到现在，已经成功的炸伤了一名土豆小偷。不过老人这一做法已经被当地警方制止，并以非法持有武器的罪名，判刑2年半，缓期执行。



兔吐槽：开心农场新增收费道具——地雷！保护您在上班时间偷上开心农场的辛勤成果！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



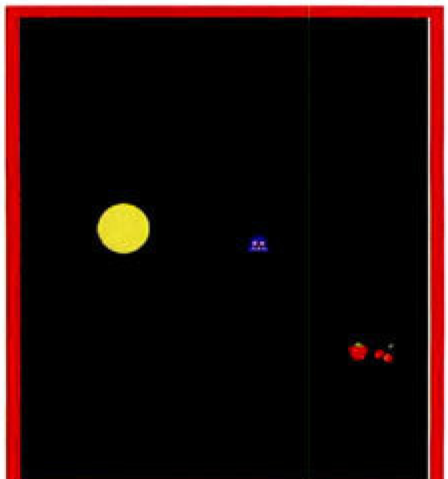
电子偶像时代 PAC-MAN

在现在的游戏业，很多软件商都致力于打造属于自己的吉祥物。能够成功变为大众偶像的也不在少数。从任天堂的马里奥、SEGA的索尼克、到ENIX的史莱姆和索尼的井上多罗，这些虚拟偶像都不外乎有着相同的特点：可爱、轻松、愉快、人见人爱。但在1980年7月之前，游戏业还尚未有打造偶像的趋势，街机厅充斥着男儿的吼声，直到史上最杰出的偶像之一——PAC-MAN横空出世。

何为PAC-MAN



▲ 最初怪物都在中央被关着，随着游戏的进行一个个被放出来。



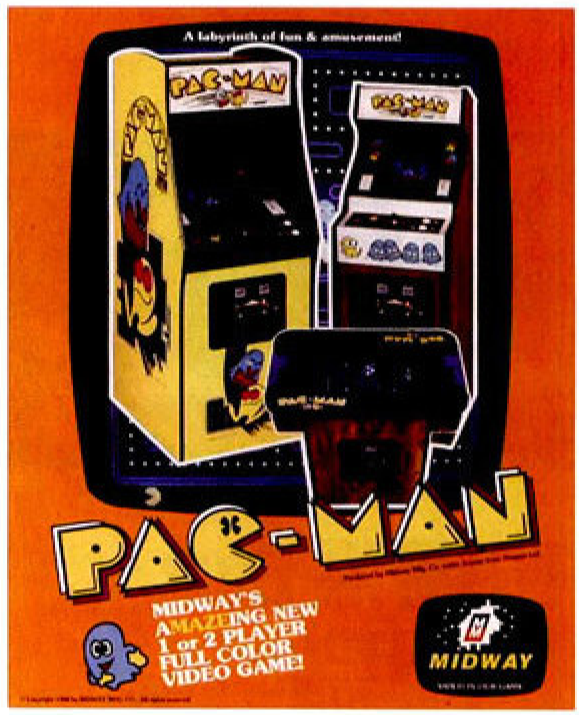
▲ 只有街机版才会在游戏中途有令人捧腹的小剧场出现。

由于1978年以来的《太空侵略者》狂潮影响（有关太空侵略者可参考今年2月上电攻杂志），一时间日本的街机市场充斥着各种各样的科幻游戏，内容也多为打打杀杀一类，这多少让大部分传统女性对街机厅望而却步甚至产生反感。为此NAMCO也感到了一丝危机，于是社内的岩谷徹便提出了制作一款与机厅中弥漫的“醍醐味”完全相反的，以女性客人为主要对象的新游戏。不久后，PAC-MAN就在机厅产生了轰动效应，并且如预计的一般，抓住了女孩子们敏感的心。

PAC-MAN使用一支对应四方向的摇杆，且没有其他任何多余按键。游戏的主要内容就是操纵一个全身黄色长着大嘴巴的可爱精灵，躲避着身后追逐的怪物，并将一块纵置屏幕大小的迷宫中的所有“豆子”全部吃完，即宣告过关。而如果吃到了巨大的“力量豆”，怪物就会变成青色，此时便可以在一定时间内反吃怪物。游戏为怪物设立了各种各样不同性格的AI，其中红色怪物会在PACMAN身后追逐；粉色怪物会预判出现地点，迂回夹击；水色会在PACMAN对称位置行动，而橙色则完全自由行动。这些设计杰出的AI让游戏展现出惊人的平衡性，玩家利用迷宫特殊的地形要素，时而迂回，时而从迷宫的通路到达另一边，巧妙地吸引怪物们的注意力，甚至影响到了日后《合金装备》这类潜入动作游戏。

除了游戏本身的魅力，在当初技术限制下创造出的PACMAN形象才是真正的神来之笔。仅仅只是一个缺了一块的圆圈，就轻易地俘获了万千女孩，不得不说是岩谷徹对于简约之美的精准把握使然。而且为了不让游戏太过紧张，还在关卡之间设立了“咖啡时间”的小剧场演出，多是些幽默的简单动画，却让人得到片刻放松。毕竟PACMAN虽然形象可爱，但难度丝毫没有妥协！

2005年时，PACMAN以发售后7年间售出近三十万枚基板的傲人成绩名列吉尼斯世界纪录“史上最成功业务用街机”榜首。



批萨传闻

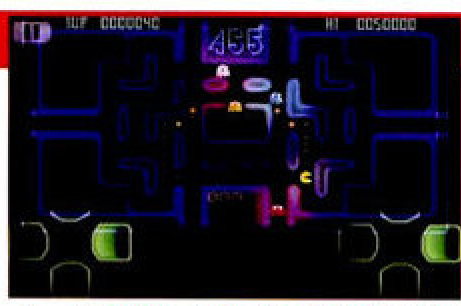
关于PACMAN的形象设计，当时流传得最广的一种说法就是“批萨说”。这种说法称，岩谷徹为了构思出PACMAN的形象而苦思冥想不得要领，而在有一天去店里吃批萨时，看到缺了一个角的批萨，便灵光一闪设计出了PACMAN。其实这是当时NAMCO为了对抗TOMY声称PACMAN抄袭了其社类似形象而流传出去的传闻。然而最靠谱的其实是由岩谷徹亲口所说，批萨说是“有一半对了”，但还有其他的理由，让人联想到吃的“口”字是四角形的，但岩谷将其想像成了圆形，于是PACMAN便诞生了。



▲ 2010年，PACMAN诞生三十周年发售的纪念商品“PAC馒”！

PACMAN狂热

由于当时其他的电子偶像还比较稀少，所以80年代初期几乎就是PACMAN的一枝独秀。1982年，以PACMAN拟人化为主角的动画“THE PACMAN SHOW”在黄金时段放映，收视率达到了惊人的56%，成为了名副其实的超大人气节目。音乐组合Buckner & Garcia也推出了名为“PACMAN狂热”的单曲，窜升至BILLBOARD前十，在美国卖出了一百万张以上。另外，由于角色人气过高，甚至围绕着PACMAN的周边产品还一度超过了米老鼠。



▲ 在IPHONE，LIVE ARCADE等平台上登陆的纪念作品，PACMAN CHAMPIONSHIP EDTION，加快了游戏节奏。

爱疯族iPhone

刺客信条2

PC版之前的开胃菜

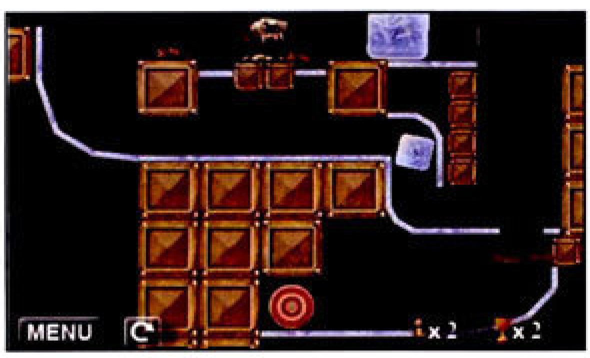
《刺客信条2》将使用全称联网认证的防盗模式，很多人很可能因为买不起或者不舍得买正版，而错过育碧一系列的大作。在未来的次时代主机上，我们也会看到iphone版刺客信条的元素，这或许是对刺客信条下一部巨作的小小的前瞻。



布偶爆击2

另类的解谜体验

用火球攻击目标解谜，这个版本会给我们带来视觉听觉解谜上的全新体验。



植物大战僵尸

经典更好的诠释

本作集成了即时战略、塔防御战和卡片收集等要素，虽然比PC版有所缩水，但还是很好玩。游戏的玩法就是，玩家控制植物，抵御僵尸的进攻，保护这片植物园。

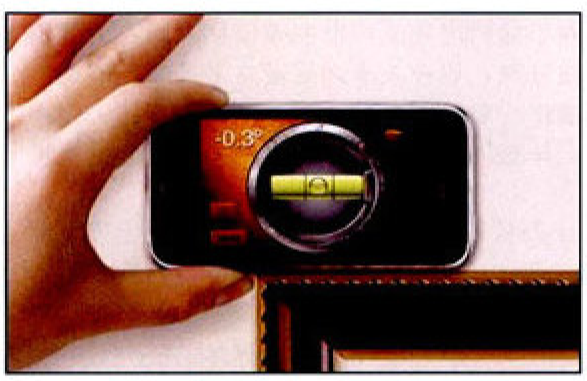


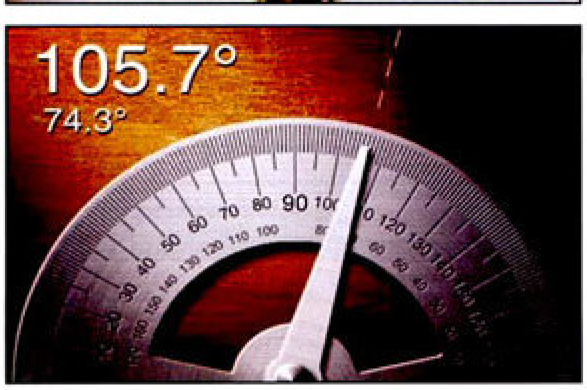


日常工具箱

上学都不用带尺

这款软件包括五种工具：测锤、水准面、气泡水平仪、钢制分度器、钢尺，很实用的软件。





港口编年史

手指点到麻木

倍受好评的纪元ANNO系列现正式登陆iPhone，游戏中你还要与八个地区的商人展开贸易大战，商人中有小气敏感的威尼斯人也有冷静的推销员。你要做的就是击败他们赚取足够的钱成为最棒的港湾管理员。



Bad Apples

水果版的消宝石

一款回合制消除类益智游戏，游戏规则很简单：只需将颜色相同的三个或三个以上的水果放在一起即可消除，游戏提供25个谜题和无尽模式。



迷宫滚球2

考验你的平衡感

滚球游戏的鼻祖，在全新的游戏中不仅机关种类增加了很多，而且画面也是大幅强化，使游戏的耐玩度更上了一层楼，再加上本作配有强大的地图编辑器，玩家们以后可以在游戏中下载到更多有趣的关卡。



电攻画廊

新旧红白机游戏封面大乱斗

电攻画廊又回来啦！这次兔子我为大家准备了一批由国外的红白机玩家亲手为自己喜欢的红白机游戏绘制的新版封面，这些新版绘制的封面图片都是按照原版的封面的格式，再搭配上各种当代波普艺术风格，画面冲击感十足哦！

超级玛丽兄弟



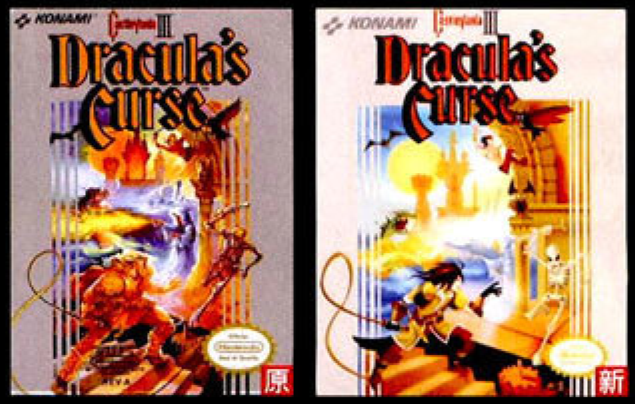
马里奥果然是热门人气作品啊，无论是马赛克拼贴还是马里奥大叔写实画风都让人有种回到童年的感觉。

最终幻想



天野喜孝成为了最终幻想系列的过去式，野村哲也又能否成为如今的流行风格？

恶魔城



欧美写实系的画风不再流行，纸片卡通才是当今的王道！

超级银河战士



当年玩游戏时，我们又怎知所操作的银河战士萨姆丝居然是女儿身？

魂斗罗



异形、阿诺、史泰龙，一个都不能少！

双截龙



比利·李与吉米·李的卡通风格让人更加分不清究竟谁是好人谁是坏蛋啦！

双截龙



曾经被拿来当笑料的美版封面终于回归了洛克人系列的正统。

热血物语

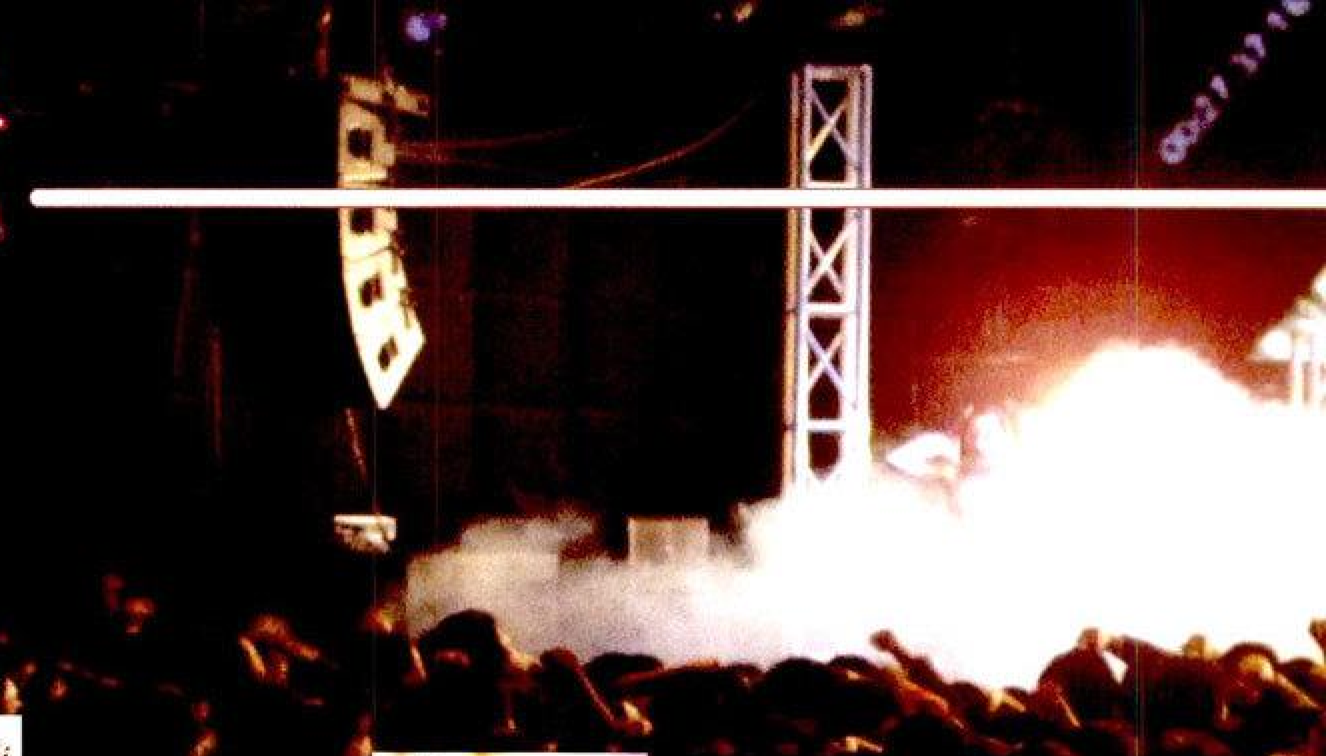


写实风格变成了漫画风格，可是，不说名字你依然不会知道这是《热血物语》。

巫师与战士



从好莱坞B级片一下进化到了迪斯尼大片！









天使之音降临

Kalafina 华丽菲娜

2010亚洲巡回演唱会 上海站

Kalafina(华丽菲娜)，由梶浦由记监制的3人歌姬最强组合，出道短短两年已经在日本造成话题，演唱会场场爆满，出道至今更有多首单曲CD登上日本Oricon音乐公信榜。由声线清透的Wakana，魅惑低音的Keiko及嗓音浑厚极具透明感的Hikaru组成的华丽歌德美声团体，因演唱空之境界主题曲而风靡日本乐界；挟其独具风格的编曲及天籁合音，完美呈现在精致的空之境界剧场版里，迅速在日本引起热烈讨论。Kalafina的高人气，因演唱黑执事主题曲而更为活跃。2010年她们将启动亚洲巡演，2月28日飞临上海，在上海MAO Livehouse SHANGHAI与歌迷亲密接触，奉上天籁之声。

2月28日，根据以往的经验在MAO Livehouse举办这样的活动，门口排队是必然的。果然中午不到，MAO Livehouse的门前就开始聚集激动的Fans。中午12点半左右，Kalafina三位歌姬到达现场在MAO Livehouse的招牌下合影，并在Fans们反应过来以前面带微笑着进入了会场。



下午2点左右开始，歌迷们就可以凭票领登记牌为排队入场做准备，主办方还特意贴心的在门口摆起了周边贩售摊位，T-Shirt、化妆镜、收纳袋、月历、写真集等等都受到了歌迷们的热捧。下午6点开始观众开始入场。







感谢主办方对于媒体的支持，给予了媒体提前的入场时间，进入会场后小编和日方工作人员就沟通了半天机器摆设的位置问题。主办方还特别在舞台的后方设立了一个“女性专区”，估计是避免“痴汉”，采用了日本电车的女性专用车厢的方式设立了“女性专区”。

晚上7点半，Kalafina三位歌姬以一首《黑执事》的ED《Lacrimosa》开场，现场的尖叫声立刻爆棚，三位歌姬随后毫不停顿地演唱了《Serenato》和《Love come down》。作为专业的歌手，三位歌姬的敬业精神和体力同样令人钦佩，基本上都是4、5首歌的连唱后才暂时休息一下，观众都觉得汗流浃背了，但是三位歌姬却越唱越活跃，观众的情绪也被完全的带动。

整场活动犹如天使在布道，Keiko在舞台中间，用自己甜美的声音和观众打招呼，在演唱的时候，却用独特而成熟的低沉声线震撼全场，而Wakana的声音，会从这种低沉中开始高亢，然后犹如云雀一般直冲云霄，作为曾被梶浦由记称赞声线是“神女一般的歌声”的“鲛姬”，犹如传说的人鱼公主一样，在高音部分怡然自得地回转。而当和音开始，仿佛又回到人间，在经历低谷和高峰后，Hikaru磁性的嗓音以及出色的演出技巧，犹如天使之手，抚慰着听者的灵魂。

舞台上炫目的大灯照的现场犹如大天使的光之羽翼，下面舞池中林立的手臂之林犹如信徒发自灵魂的呼喊，三位歌姬在彩光下降临，随着音乐的变化化身引领灵魂的天使，吸引着年轻的灵魂去呐喊，去燃烧。

在第一次休息时，相貌最漂亮的Keiko首先上台与观众互动，比如几乎在上海各场Ani-song演唱会中都会提到的上海小笼包，Keiko的中文让大家很欢乐，上海人民纷纷表示上海生煎最高，并就生煎的意思和读法进行了双向交流。三位歌姬对上海歌迷的日语水平表示钦佩，群众则表示天天看动漫听她们的歌，进行几句日常交流生活不受影响。Wakana被观众强力围观高喊“卡哇伊”，三位歌姬台上连蹦带跳除了几次中间互动时候的休息和喝水基本上都是动力全开，并且随着时间过半越来越活跃，最后更是从精灵般的歌姬化身劲歌热舞的舞者，再一次对三人的体力表示敬仰。







在18曲结束之后，三位歌姬下台更换了T SHIRT，回到台上继续演唱的三首歌曲。而在她们换衣服的时候，全场一直保持着坚定而有序的呼喊“ENCORE ！” “ENCORE ！” “ENCORE ！”晚上9点半，演唱会即将结束，三位歌姬对全场歌迷表示了由衷的感谢，并对本次LIVE活动的圆满结束，伸出尾指对现场的歌迷们表示“下次一定再来！”“这是我们约束哟！”，场内观众顿时爆种，高举小拇指大喊 “约束哦！” 不论是台上Kalafina的三位歌姬还是台下的歌迷，在这一刻，年轻的心中洋溢的是幸福和满足。



STARCRAFT

阿汤有话说：

在之前杂志中我提到过，任凭《星际争霸2》目前的测试如何火爆，在接受调查的玩家中依旧有将近30%不知道或者从未玩过《星际争霸》。很难想像这样的调查结果会出现在这款曾经的国民游戏身上，让我们不得不感叹岁月不绕人，十二年时光的冲蚀（其中还有超过五年的低潮期），三代玩家的更替（70后、80后、90后），以至于当全新的“星际2”再度呈现在众人面前时，会有如此众多陌生的眼神。在本期专题介绍之后，我们还是一同来重温一下这款游戏所历经的兴衰史吧！

银河远征十二载，星际争霸终回归

传奇的诞生

1996年

在《魔兽争霸Ⅱ》（WarcraftⅡ）获得了骄人的销售业绩后，暴雪公司（Blizzard　以下简称暴雪）决心在其在引擎基础上研发一款全新的推陈出新的超级RTS游戏，最终这款游戏被命名为《星际争霸》（StarCraft）。经历了一年的研发后，当暴雪的研发人员兴致勃勃的带着《星际争霸》Early beta版来到了1996年E3大展。由于大量沿袭了《魔兽争霸Ⅱ》的引擎与设计，加之《红色警戒》在TRS领域的一家独大，《星际争霸》Early Beta版在E3大展上并不被看好，甚至被戏称为太空版的《魔兽争霸Ⅱ》。在碰了一头雾水之后，暴雪的研发人员决心对《星际争霸》进行一次重大而全面的调整。





1997年

在经历了漫长的重设与修正后，《星际争霸》Beta终于与玩家见面了。虽然依旧沿用了《魔兽争霸Ⅱ》的游戏引擎，但是在画面与游戏性设计方面暴雪确实做到了翻天覆地的改变。这次的修正暴雪向世界证明了他们拥有着世界上第一流的团队，《星际争霸》的研发人员大量参考了《星球大战》、《异形》以及《铁血战士》等经典科幻电影的设定，绝地武士的原力与光刃；帝国军的星际巡洋舰；强悍孤傲的铁血战士；令人毛骨悚然的异形等这些银幕上的经典设定都被一一搬上了《星际争霸》的舞台。在设定不断被充实的同时，研发人员在Early Beta版机械、生物、精神三族的基础上大胆创新，创造了三个截然不同的种族，并最终将他们定名为泰伦（Terran人族）、泽格（Zerg虫族）、布鲁特斯（Protoss神族）。1997年底，研发人员再次对游戏引擎进行了强化，在这次修正后《星际争霸》再也没有了《魔兽争霸Ⅱ》的影子，完成了她的第一次蜕变。

1998年

在经历了《暗黑破坏神》索尼版的惨淡失败后，《星际争霸》被寄予重望的搬上了货架，事实证明了暴雪研发人员的努力没有白费。仅在《星际争霸》发售的三个月内其销量就突破了惊人的一百万套。而《魔兽争霸Ⅱ》自1995年发售以来的总销量为二百五十万套，这个数字意味着《星际争霸》此时已经全面超越了《魔兽争霸Ⅱ》直逼当时RTS领域的王者《红色警戒》。

作者：司马少文　编辑：对星际背景情有独钟的Samtown　美术：节早

懵懂到辉煌——《血战》问世

在1998年获得了巨大的成功与销售业绩后，暴雪趁热打铁迅速扩建队伍，于同年年底推出了其资料片《星际争霸——血战》（Star craft-Brood War）。由于研发经费与人员队伍的扩充，星际争霸的研发团队得以在《血战》中尝试一种全新的游戏理念。研发团队一改在此之前RTS游戏金融+兵力=胜利的模式，在游戏中更多的加入了兵种相克、攻防属性相克的设定。除此之外、诸如黑暗圣堂武士、海盗船、女武神、潜伏者、吞噬者等强大的协同性单位，被加入到了游戏中。这一改动使得《血战》的游戏性与策略性得到了大大的提高，在《血战》中玩家真真正正的体验到了运筹帷幄的快感。从发售至当年年底《星际争霸——血战》共售出超过一百五十万套，一举成为当年销量最大的游戏而暴雪也理所当然的超越了在RTS领域君临天下的西木公司（west wood）成为了这一领域无可厚非的王者。



与时俱进——battle.net的兴起

《星际争霸——血战》的成功除了在游戏性与策略性上的伟大创革新，还与研发团队与时俱进的创新精神密不可分。早在1996年《暗黑破坏神》问世以来，暴雪便开创了战网平台概念（Battle.net下面简称BN）。BN系统的出现使得玩家之间的对战不再仅仅局限于局域网，玩家仅需要拥有一台可以连接Internet的电脑以及一套正版CD-KEY便可以轻轻松松的坐在家里与全世界的玩家一较高下。懂得把握时机的暴雪自然不会放过这个让游戏升华的机会，在《血战》发售的同时，BN系统也得到了质的改良，等级、积分、胜负记录等系统一个个被加入其中。当玩家拿起鼠标登陆BN进行游戏的时候，呈现在他们眼前的已不再是千篇一律的等待与战斗而是光荣的历史与至上的荣誉。仅在1998年BN系统便拥有了超过一百五十万的注册用户，1999年这个数字达到了四百五十万，至2000年《星际争霸》的全盛期这个数字达到了七百五十万，在巅峰期每日登陆人超过一百三十万人，最高同时在线达到十二万人，真正的达到了空前绝后的境界。

不仅如此，暴雪在《星际争霸》中首对开放部分游戏代码，以增强地图编辑器的功能的理念进行了尝试。这一尝试取得了无与伦比的效果，在《星际争霸》的地图编辑器中，玩家不在仅仅只能编辑简单的地图与战役。通过编辑器的强大功能一个个更加新颖的游戏与RPG模式被得以实现，而地图编辑器的强大功能在其同宗兄弟《魔兽争霸III——冰封王座》中被发挥到了极致，并衍生出了3C、DOTA这样的经典游戏模式，而这一切全都归功于暴雪在《星际争霸》地图编辑器功能的尝试。

至高的辉煌——电子竞技之路

1999年

对于《星际争霸》来说是重要的一年，1999年初《星际争霸——血战》在韩国正式发售。在《星际争霸》登陆韩国市场的同事一股强烈的旋风立刻席卷了韩国全国，1999年当年《星际争霸——血战》在韩国的销售量即突破一百万套，接近其全球总销售量的一半。随着无数韩国玩家的涌入，BN系统也迎来了第一次全盛期。敏锐的暴雪在此刻立刻嗅到了机遇的味道，为了更强的推广其产品暴雪出资两万美元举办了首次《星际争霸——血战》BN大赛，并由此拉开了《星际争霸》的电子竞技之路。



2000年8月

世界电子竞技奥运会（World Cyber Game Challenge以下简称WCGC）在韩国首都首尔Everland主题公园开幕。在此次盛会中失落的神庙（Lost Temple）、竞争（Rivalry）及猎人（The Hunters）等地图被定制为《星际争霸》比赛专用地图。最终韩国选手Gorush在被誉为神族大神的Grrr误中美人计而缺席比赛的情况下夺得桂冠，而这无不为WCGC的一大遗憾。顺带一提：在《星际争霸》的职业历史中Grrr是第一个堪称大神级的人物，也只有后来的人族皇帝SlayerS'_BoxeR可以与其媲美。然而就在比赛前夜Grrr因与新交的韩国女友约会姗姗来迟结果未战被判失败与桂冠失之交臂。~~正所谓色字头上一把刀~一点也不假……



随着电子竞技的兴起与WCGC的召开，暴雪决心再次对《星际争霸》进行一次大规模的调整，这一次的调整主要围绕在三大种族单位的数值与平衡性方面。为了适应日益激烈的电子竞技对战需求，暴雪的制作人员还别出心裁的在这次的更新中加入了录像功能。通过观察录像玩家可以对对局进行冷静仔细的判断自己与对手的每一步操作，而此次更新后的版本号便是后来被广为认可最具平衡性的1.08版。1.08版的推出标志着《星际争霸》在电子竞技领域迈由娱乐游戏向专业化蜕变的重要转折。或许是巧合或许是与时俱进的必然趋势，就在1.08版推出的2001年，另一个被载入《星际争霸》史册的转折性时刻来临了。

2001年12月

改名后的世界电子竞技大赛（World Cyber Game以下简称WCG）在韩国首都首尔拉开序幕。WCG的规模与影响远远超越了2000 WCGC，来自37个国家、地区的数百名参赛者参加了这一历史性的盛宴。在这次盛宴中一个来自韩国本土的选手林耀焕放射出了耀眼的光芒，他让全世界《星际争霸》玩家见识到了一种全新的操作理念。一个全新的流派就此出现在了《星际争霸》的词典中——操作流，而林耀焕所使用的ID便是在日后被称为改变《星际争霸》历史的传奇ID——SlayerS'_BoxeR。

虽然比赛所使用的版是泰伦族尚不强大的1.07版，但是凭借强大而恐怖的操作能力，SlayerS'_BoxeR还是以绝对优势一路过关斩将杀入决赛，而在决赛中与其对阵的是来法国的泰伦族之王Elky。当SlayerS'_BoxeR的5架运输机载着19个重型机器人飞向Elky的主基地时，一个标志着《星际争霸》历史性转折点的时刻来临了。在空投的一瞬间，5架运输机中的19个重型机器人几乎在同一时间内呈矩形方阵降落在了Elky的主基地中，伴随着全场的掌声与欢呼声SlayerS'_BoxeR完成了一项被视为不可能完成的操作——地毯式空投。林耀焕当之无愧的登上了王者宝座，SlayerS'_BoxeR这个ID也因此被传遍全球，成为了《星际争霸》电子竞技历史上永远无法磨灭的一颗耀眼明星。

2001年WCG后

欧美玩家以战术独居一隅的时代终结了，以韩国玩家为代表的操作流如一股飓风一般迅速席卷了亚洲乃至整个世界。不甘被亚洲玩家所超越的欧美玩家也纷纷奋起直追，在保留战术流诡异畅快本质的同时，在不断分析、学习亚洲玩家操作流的同时，以欧美玩家为代表的战术流也在四面楚歌的环境中一步步升华。以SlayerS'_BoxeR所创造的传奇为起点，无数玩家加入了电子竞技的职业队伍：一场场精彩绝伦的比赛被演绎；一个个骄人的记录被刷新。一时间种族、流派之争使得《星际争霸》俨然进入了战火纷飞的战国时代，而最终《星际争霸》也向世界证明了在星际的世界里，没有最强的流派只有更强的玩家！！与职业竞技的辉煌，成正比的还有那不断壮大的观众群体，在2000至2001《星际争霸》步入电子竞技职业化的短短的两年里，数以千万计的玩家成为了《星际争霸》的忠实观众，而《星际争霸》也随着这一辉煌纪录而载入《吉尼斯世界纪录大全》。



精益求精——延续辉煌的道路

曾经有人说任何一款游戏都不可能风靡十年之久，但是《星际争霸》却做到了，自1998年问世以来其辉煌经理了十年之久。即使在同宗兄弟《魔兽争霸III——冰封王座》（Warcraft III——Frozen Throne）异军突起的2004年，《星际争霸》依然凭借其卓越的游戏性捍卫者自己牢不可破的王者地位。那么究竟是什么让《星际争霸》创造了这一辉煌传奇呢？早在《星际争霸》开始风靡全球的1999年，RTS领域王者西木帝国的衰落给了暴雪以前车之鉴，无论再辉煌时代也终有褪去的一天。为了让《星际争霸》稳立王座之上暴雪为其配置专业的调试研究团队，日以继夜的进行清除BUG、平衡性调试等方面的工作，可以说在《星际争霸》被搬上货架的那一刻起，他的研发与改良便没有被停止过。为了满足玩家日益求新的新鲜感废除一些墨守成规的万金油战术，研发团队不断对《星际争霸》的数值平衡进行调配与测试。随着不断升级的版本一个个老套的万金油战术彻底的失去了用武之地，一个个全新的理论战术得以实现。《星际争霸》的研发团队用自己的行动与努力向全世界证明了一个永恒的真理，只有持续不断的对自己进行改良与提高，才能永远高居辉煌之上。



戏外传奇——新领域的荣光

除了在电子竞技领域、销售量、用户量方面为暴雪带来巨大的财富与荣誉外。随着《星际争霸》在全球的风靡几乎在各个地方都能够看见她的身影。

1999年

美国宇航员丹尼尔·巴利在执行STS-96航天任务时将一套《星际争霸》带入了太空，在环绕地球153圈后返回地面。《星际争霸》真正的实现了在星际中的遨游，而《星际争霸》也成为第一款有幸遨游太空的电脑游戏。目前这套真正意义上的《星际争霸》收藏于美国加利福尼亚洲的暴雪娱乐总部以供所有造访暴雪总部的玩家瞻仰。

2001年

由暴雪员工米琪·奈尔森编著的星际争霸前传《起义》正式发售，并由此拉开了《星际争霸》周边小说的序幕。紧随其后分别由杰夫?格鲁伯与艾伦?罗森堡所编著的《利伯蒂的远征》（Liberty's Crusade）与《刀锋女王》（Queen of Blades）则用文字塑造出了《星际争霸》宏伟的历史设定，也从此在世界观中使其进入一个遥不可及的至高领域。

作者：司马少文　编辑：对星际背景情有独钟的Samtown　美术：节早

2007年

由加百列·麦斯塔所编著的《萨尔娜迦之影》（Shadow of Xel'Naga）和《黑暗圣堂传奇》（The Dark Templar Saga）则用恢弘的文字向人们阐述了《星际争霸II》的历史，在文学创作领域将《星际争霸》小说系列真真正正的塑造成了一部宏伟的史诗。

2007年9月

由暴雪娱乐授权，梦幻飞行游戏公司（Fantasy Flight Games）制作并发售的《星际争霸——桌面游戏》（StarCraft-the Board Game）被搬上货架。从此星际争霸的热衷玩家可以使用骰子与卡牌在桌面上一较长短，而其售价也达到了惊人的79.95美圆约折合人民币580元。

2009年

美国加州伯克莱大学将《星际争霸》纳入选修课程，对其进行战略理论与学术研究，并由此完成了《星际争霸》由游戏向运动向文化最终向学术的转变。除了在游戏、经济、文学、学术领域的骄人战绩外，在世界闻名的《吉尼斯世界大全》中《星际争霸》也获得了至高的三项世界纪录，他们分别是《销售量最高的PC游戏》（至2009年，星际争霸的总销量已经超过950万套）、《拥有观众最多的电子竞技游戏》、《产值最高的电子竞技游戏》而这三项纪录即使在其同宗兄弟《魔兽争霸——冰封王座》叱咤风云的今天也依然未被打破。

没落帝王——寒冰下的光辉



早在2001年《星际争霸》在电子竞技领域大放异彩的那一年，暴雪变计划使用其恢弘的世界观来开发一款动作游戏。在经过紧锣密鼓的准备后这款游戏被命名为《星际争霸——幽灵》（StarCraft- ghost）。然而，随着2002年7月同宗兄弟《魔兽争霸III——混乱之治》的发售，《星际争霸》面临了发售以来的第一次威胁。而2003年7月《魔兽争霸III——冰封王座》的问世则彻底的将《星际争霸》从帝王的宝座上拉了下来。不仅如此由于未达到效果预期，暴雪于2006年宣布无限制冻结《星际争霸——幽灵》在PC平台上的开发。（现在玩家只能在XBOX、PS2 Gamecube三大家用机平台上一瞻《星际争霸——幽灵》的风采）

虽然帝位更迭，然而王者雄风依旧。在2004至2009的各大职业电子竞技大赛中《星际争霸》的势头依然紧追《魔兽争霸III——混乱之治》散发者其强大的生命力与王者的霸气。在电子竞技运动的发源地韩国，仅韩国本土的《星际争霸》注册职业选手人数就高达三百多人，其明星选手的年薪更是高达数十万美圆。在寒风凛冽的年代里，《星际争霸》依旧以其强大的霸气紧随在王者的身后以自己的方式散发着耀人的光辉。

黎明的曙光——圣堂武士的归来

2007年当新年的钟声敲响时，一个振奋人心的消息被证实，暴雪娱乐正式宣布《星际争霸II》正在进行开发，目前完成度已经到达40%同时发布部分属性与设定图片。2008年，在《星际争霸》诞生的第十个年头，暴雪娱乐副总裁弗兰克·皮尔斯来到中国向广大中国玩家展示了《星际争霸II》的制作花絮并播放了一些视频资料。

2008年



岁末，或许是为了缓解跳票给玩家带来的失望感，暴雪再次放出了关于《星际争霸II》的消息。《星际争霸II》的世界观被架构在神族的故乡翁行星被刀锋女王占领的若干年后，神族的幸存者来到了被其放逐的黑暗圣堂武士所居住的星球。在数千年黑暗岁月中寻求救赎与解脱的黑暗圣堂武士们，拿起了手中的武器与放逐自己的先民们一起为光复自己的母星而战斗。

2009年

对于《星际争霸II》来说是悲喜交加的一年。在这一年中虽然《星际争霸II》的CG动画与bate版对战视频得以与玩家见面，然而也正是在这一年中《星际争霸II》遭遇了第多次跳票，其发售时间被延期被一再延期。



2010年2月18日

《星际争霸II》beta版公测正式开始，随着公测的开始我们依稀的看见身披灰色斗篷、手持粒子光刃的荣耀的圣堂武士们正在归来！！

结束语

对于大多数游戏玩家与电子竞技爱好者而言，《星际争霸》的意义早已不仅仅局限于一款游戏、一个运动。她代表了一个时代；象征了一种精神；开创了一门艺术；印象了数以千万计的玩家。正如英国剧作巨匠莎士比亚的传世作品《麦克白》中所描述的一般。高居王位的国王邓肯倒在了自己的兄弟麦克白手中，在经历了十余年的岁月洗礼后邓肯之子马尔康终于手刃父仇重新夺回了王位。在经历了十年的等待与期盼之后，《星际争霸II》是否能够继续其前作的荣光重归荣耀的王座？让我们一起拭目以待吧！！

愤怒的理由 博客地址：http://blog.sina.com.cn/angryyouth1020



猎人游戏（伊甸湖）

■文编：肥龙 美术：grass

■导读：全国政协委员严琦：取缔社会网吧！

全国政协委员、陶然居饮食集团董事长严琦将在今年全国两会期间提交相关提案：关闭所有社会网吧，政府办公共网吧。“网吧衍生的各种社会问题，已经成了社会顽疾，针对顽疾，就应该下猛药。”

严琦引用了《2007年中国青少年网瘾数据报告》中的某些数据，青少年网民中有9.7%被认定染有网瘾，其中师生关系、家庭关系、同学关系不融洽的，均超过了20%；对在押未成年犯及劳教未成年人员的调查显示，54.1%的未成年人违法犯罪与网络相关，其中，35%的涉网违法犯罪基于缺少上网费用产生了作案动机，28.3%的涉网违法犯罪由于网络淫秽色情信息、暴力游戏的影响引发产生了作案冲动。（此调查数据不做评论）

■导读：社会舆论误导网吧成为替罪羊

网吧就真的那么让人憎恨吗？今天网媒曝光某少年为上网砍家人，明日报纸报道某少年为上网实施抢劫。更有些所谓的专家直接把上网定为网瘾，网吧自然就是造成这种网瘾的集中地。难道造成社会犯罪的主要原因就是因为网吧的存在吗？上网的少年就一定就能犯罪吗？上网只是一种喜好取向，这种取向主要是因为某种环境下所产生的。大多是因为环境压力太大，为了寻求减压而造成这种取向的产生。也正是这种取向的普遍化助长了国内互联网的快速发展。录像放映厅、游戏机厅被网吧所替代，上网越来越多的被人们所认识。查阅资料、阅读新闻为信息互通搭建了桥梁，同时为互联网信息发展培养着人才。

青少年犯罪主要原因是环境

如今的社会舆论青少年犯罪指向了上网，家庭的环境，望子成龙的理念导致众多青少年压力过大，众多少年想通过网络释放自己的压力。近期媒体报道近四成中学生认为网游能减压。参与这份调查报告的专家介绍说，从中学生认为网络游戏对青少年的影响来看，就“比较同意”这一层次而言，选择比例由高到低依次是“释放压力”（42.0%）、“结识朋友”（34.1%）、“打发时间”（28.0%）、“让我有成就感”（18.3%）、“逃避现实生活”（17.0%）、“可以控制别人”（5.5%）。

肥龙：这两段新闻，我不予评论，只是忠实地引用。现在青年的问题越来越受到社会的重视，这是一个好现象。但是我们不禁要问，这些社会舆论和动作真的是解决了青少年问题么？现在很多人把青少年问题归结于网络、游戏，却忽视了很多应该注重的问题。

我是个比较注重摆事实、讲道理的人，在讨论之前，首先我要向大家介绍一部电影——《娱乐至死》的作者尼尔.波兹曼虽然认为电视让人们失去思想，但是也承认图像所传达的东西有的时候是书籍所不能替代的。文字的堆砌容易让人乏味、枯燥，尤其是现在这种快餐式阅读的年代，人们对于阅读大篇幅的文字已经失去了兴趣，所以这里我用一种观影的方式来阐述我想表达的内容。

猎人游戏（伊甸湖）Eden Lake

□主演：凯利.蕾莉，迈克尔.法斯宾德，托马斯.图尔格斯
□导演：詹姆斯.瓦特金斯
□类型：惊悚/恐怖
□上映日期：2009
□国籍/地区：英国

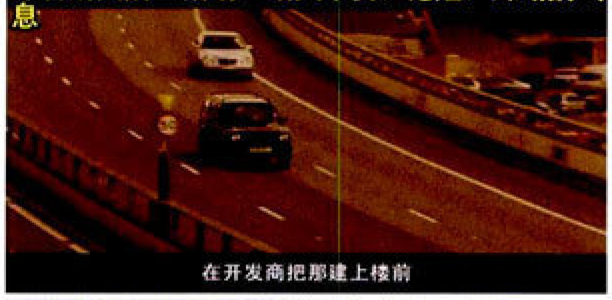
这部电影并不是毫无来由杀来杀去的电影，相对于人们视觉所感受到的恐怖，它对人内心的震撼才是最让人难以接受。因为它涉及了血腥、暴力内容，而且结局也不美满，有悖观众的意志，所以这部影片被定为限制级并在很多国家地区没有公映。

珍妮是个有爱心的幼教老师



剧情简介

即将消失的“猎场”给人不安、危险、躁动的气息



一群闯红灯的少年和他们不怀好意的笑声



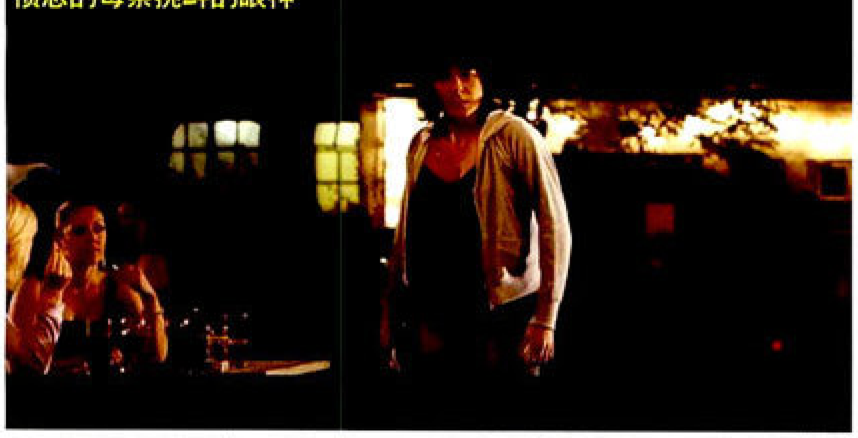
幼教老师珍妮和白领男朋友史蒂夫是一对具有小资情调的热恋男女，周末两人不是像朋友那样去法国度假，而是选择了自驾游。史蒂夫对这次郊游早有预谋，地点也是精心挑选——一个即将被废弃的猎场。

刚到伊甸湖附近的小镇，他们就遇到了很多不开心的事情。闯红灯的少年，抢车位的市民，以及不友善的吧台管理员。在酒店的庭院里，一群吵嚷着的小孩子让史蒂夫心烦“这不应该是他们上床的时间么？”。而一位剽悍妇女一个响亮的大耳光适时响起，小孩掩面泪奔而去。这在充满爱心的幼教老师珍妮看来是很过分的，但是悍妇的神情表明了是说：我抽我家的孩子关你丫啥事？面对悍妇愤怒、挑衅的眼神，两位小情侣的表情由诧异改为逃避。而史蒂夫显然觉得事不关己。

一个惊雷般的大耳光



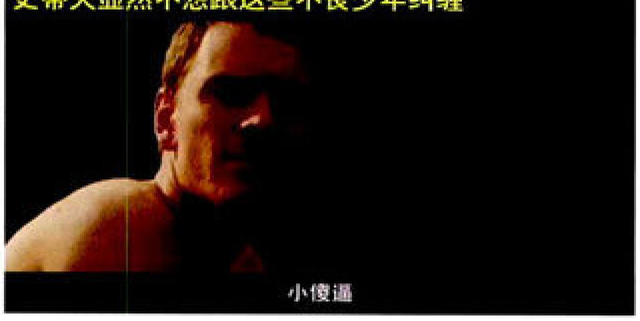
愤怒的母亲挑衅的眼神



在经过热闹的一晚之后，二人驾车开往伊甸湖，一路上优美的景色和纯天然的气息让人心旷神怡。二人很幸福地在湖边摆下小摊，开始惬意的日光浴。很快安静谧的气息就被打破。一群噪闹的青少年出现在湖边，并驱赶在旁边写生的印度小孩。男主角并没有伸出正义之手管闲事，“只要别惹到我们就好”。

不一会儿另外几个少年也聚集过来，带来了不礼貌的猎狗并在珍妮身边屙下一泡屎。史蒂夫看到朝着女友狂吠的猎狗，耳朵里传来小青年们震耳欲聋的RAP声，感觉是可忍，孰不可忍，遂上去交涉。而那个女阿飞显然不给面子，史蒂夫咽了一口唾沫转身回去。

史蒂夫显然不想跟这些不良少年纠缠





女友对于史蒂夫的忍让不解，而史蒂夫则耍起了赖皮表示不会跟这帮12岁的孩子计较：这地方我先来的，我就不走！我也不去管那些小P孩子。

吵闹的音乐声在湖面上响彻，而小青年们则拿起望远镜光明正大的偷窥女主角的三点式



终于这帮小混混离开了湖边，史蒂夫和珍妮开心的过起两人的小日子，只是珍妮一直感觉到在暗处有人在偷窥他们。第二天早上他们发现带来的食品全部坏掉了，无奈之下两个人去镇上觅食，却发现车胎被小混混们扎爆了。在镇上再次遇上小混混们，而且这次又是被他们自行车给超车、挡路。在早餐店史蒂夫询问老板娘这些小孩子的来历。老板娘很警觉并不客气的回答：这些小恐怖分子不是我的孩子。

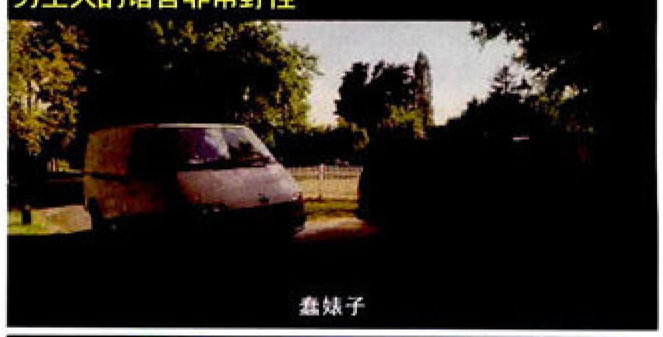
如果人人都这么说，我们的处境会怎样？



回湖边的路上史蒂夫看到那几辆自行车横七竖八地躺在一户人家的草坪上，他以为这些孩子趁别人家里没人看门在搞破坏，决定上去替天行道。珍妮劝他：“不要多管闲事”，史蒂夫正义感油然而生：“如果人人都这么说，我们的处境会怎样？”（if everyone say that word, where we will be?）

在史蒂夫去勘察的时候，男主人回来了，抱怨珍妮的车挡了他的路。

男主人的语言非常野性



史蒂夫显然不想让男主人误解自己为破门而入的陌生人，很敏捷地在房间里逃窜（真不明白为啥外国民工

老爹一副狂暴相，说明布莱特的生活其实很艰苦的





原本这一切得计划最终目的是求婚

的房子都那么宽敞）。很不小心地在楼上发出了声响，民工立刻狂暴起来，立刻嘶吼起来："布莱特，给我滚下来，别等我上去宰你！"显然他在为儿子弄坏自己的门而耿耿于怀。

史蒂夫在阳台上看到布莱特那伙人正在后花园虐待小动物，显然这帮孩子正是打扰自己清修并扎自己车胎的那帮人。狼狈跳窗的史蒂夫在女友怀疑的目光下驾车回到湖边。趁女友休息的时候他去潜水，然后回来的时候他很神秘地说自己在水下捞到一些让人意想不到的东西。



至此，史蒂夫已经出离了愤怒


近距离加速冲上来，显然是对人不对事

但是还没把惊喜拿出来，女友却提醒他——我们的海滩包哪里去了？史蒂夫大惊失色，包里有他们的手机、钱包、车钥匙等贵重物品……回到停车处发现果然汽车已经被开走，史蒂夫愤怒异常。

两人在森林里漫无目的的寻找，突然他们的汽车从暗处冲了出来并毫无保留地撞向他们。小混混们竟然想置两人于死地，这可以看作是小混混们的恶作剧以及被史蒂夫打扰的报复。被躲过之后小青年们嚣张地里去。

夜色降临，两人毫无目的地在森林里寻路。结果又遇到孩子们在虐待动物，珍妮不想惹麻烦要绕开他们。史蒂夫坚持要拿钱包、手机，何况车也在他们手上。史蒂夫表示不想惹麻烦，也不想追究，只是要他们归还东西。布莱特不肯，强词夺理地说东西都是他们的，史蒂夫恼了，说那是我的雷凡飞行镜，那是我的手机铃声，还有让你的疯狗滚开。结果跟带头大哥布莱尔起了争执。而旁边的小孩子掏出刀子扑上来就桶，争执之间另外一个孩子放狗咬人，一番眼花缭乱的招式过后，猎狗邦妮阵亡。



邦妮 邦妮



布莱特跟猎狗邦妮的感情很深厚


一顿石头雨将越野车砸的稀里哗啦

史蒂夫很抱歉地表示这只是个意外，只求把钥匙还给他他愿意载狗去医院。布莱特沉浸在丧狗的悲痛中，愤怒地把钥匙扔给他们。史蒂夫很内疚地道歉（如果没误杀邦妮，史蒂夫被猎狗咬死、被刀子捅死的话，不知谁会为此道歉）。珍妮看到布莱尔疯狂的神情预感到大事不妙催促史蒂夫快走，旁边的小黑人也凶狠地掏出刀子，两人拿起钥匙落荒而逃。清醒过来的布莱尔带领一帮狂怒的孩子开始追击。



在愤怒面前，一切语言都失去了意义

车窗被砸坏，被疯狂的孩子们吓得慌不择路的史蒂夫驾车撞到树干，枝杈把他牢牢地卡在座位里，史蒂夫让珍妮带上蓝牙逃生，找人报警，两人都意识到要大难临头了。在树洞里躲了一夜的珍妮回来寻找史蒂夫，发现车子被砸烂，地上一摊血渍，场面混乱不堪，显然经过一番打斗。顺着血迹，珍妮找到孩子们临时设置的刑场。接下来让人难以接受的情节出现了。


布莱特显然不满足于只处决一个人


摄影师佩吉

布莱特要挟每一个孩子，让他们每个人都捅史蒂夫一刀，并让佩吉（一脸悍相的女孩子）用手机拍下来，这样他们就是拴在一条线上的蚂蚱了。第一个站出来反对的Abi被迫动刀，象征性地划了一下皮肤却被布莱特怒骂，割完之后Abi跑到一边呕吐。轮到左护法马克。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


马克不用老大提供的水果刀，掏出自己的美工刀，朝着史蒂夫的腹部凶狠地刺了一刀（后来证明这一刀刺穿了肠子，是致命的一刀）刺完之后马克还带着得意地欣赏史蒂夫的痛苦

马克的凶狠连布莱特老大都觉得太禽兽了……而右护法里奇捅了一刀之后并没有顾忌史蒂夫的感受，而是为血溅到自己“带金边的新鞋”而懊恼。


珍妮只能无奈并痛苦地观望着


里奇看似挫男，实际凶悍


库珀是最小的一个孩子



追杀

而另外一个最小的孩子库珀显然不适合这样的场面，在布莱特的逼迫下狠心将刀子捅到了史蒂夫的嘴里。而这个时候珍妮终于想到用蓝牙报警。蓝牙服务一接通，怀揣着史蒂夫手机的布莱特立刻发觉，众人发现珍妮的行踪，珍妮立刻撒丫狂奔，布莱特带众人骑上自行车追杀。

史蒂夫趁机挣脱铁丝逃跑。靠着智慧逃脱的珍妮跟史蒂夫巧遇，而孩子们的猎杀显然并未就此停止。深受重伤的史蒂夫无法支撑下去，肚子上的两刀已经伤及内脏，不出意外的话将因失血而死。两人手足失措，最后珍妮不得不留下史蒂夫自己一个人跑出去求助。



史蒂夫将珍妮误以为追兵，差点一棍子打爆头



处理伤口的时候珍妮发现史蒂夫口袋里的求婚戒指

熟悉这片森林的孩子们显然是很精明的猎手，珍妮被追的逃无去路，脚也在逃脱的路上被树枝刺穿。这时候她发现了开头遇到的那个印度小孩子，小孩在珍妮的央求下带她去“妈妈接我的地方”。地点却发现印度小孩被布莱特胁迫，带她进入一个圈套，珍妮被布莱特一记闷棍打昏。


差点被追兵发现


经过一天的惨变，这点痛苦对珍妮来说已经不再是无法承受


亚当带珍妮进入陷阱

醒来的珍妮发现自己与史蒂夫被绑在一起，史蒂夫已经变成一具尸体，布莱特开始在他们身上浇汽油，然后逼迫印度小孩点火烧死他们。


史蒂夫在等待中死亡

火焰烧断了史蒂夫身上的绳子，珍妮趁机打翻了汽油桶逃跑。布莱特威胁珍妮不回来就烧死亚当，充满爱心的珍妮在亚当被烧的惨叫声中痛苦无比。



布莱特残忍地将亚当活活烧死

经历惨变的珍妮在逃脱途中将从背后上来怀着内疚打招呼的库珀用玻璃捅死，珍妮已经在追杀中丧失理智，此时她的心中只剩下仇恨和惊恐。



库珀此时并无恶意

布莱特等人发现库珀的尸体惊怒不已。Abi终于忍受不下去，他不想杀死史蒂夫，不想烧死亚当，不想进监狱。布莱特质问Abi知道什么是监狱，他老头是否进过监狱。Abi坚决要退出这场猎杀，并掏出电话来准备通知家人（或警察）。狂怒的布莱特丧失理智活活将Abi打死。佩吉看到布莱特兽性大发，惊慌地逃走。



珍妮抱着在血泊中抽搐的库珀痛哭


布莱特处决了萌生怯意的Abi

珍妮没想到救星竟是其中一个孩子的哥哥，他带珍妮又回到了猎场，珍妮趁他询问众人是否在追杀她的时候开车逃跑。



逃脱的途中珍妮遇到寻找弟弟里奇的孩子

撞死佩吉的珍妮并不像杀死第一个孩子时候那样痛苦，反而有一种复仇的释然。在回到镇上的时候珍妮不幸撞车，她跑到一户正在聚会狂欢的人家中求救，逃出生天的珍妮在以为获救的时候终于支撑不住昏厥倒地。


逃跑的珍妮碰上了同样在逃跑的佩吉，在仇恨的驱使下她撞死了佩吉



醒来的珍妮发现众人正关切的注视着她

狂欢中的配乐也别有用意，音乐大意是“请相信我，我们不会被永远尊重，喜欢我们，讨厌我们，但你会，不拉不拉，尊重尊重……”



狗盘上写着“邦妮”的名字

正在这时其中的一个母亲接到一个电话，珍妮看到房间里有一条跟邦妮一样的狗，而开场出现过的民工则发现那辆被撞毁的车是里奇的车。



墙上的照片正是布莱特小时候

发现不妙的珍妮要求打电话给警察，而看出蹊跷的民工却拒绝了。珍妮谎称要上厕所，外面传来接电话婆娘的惨叫声，他们已经知道了自己的孩子们死掉的信息，在众人愤怒并惨痛的叫声中珍妮陷于绝望。



布莱特的父亲　大魔王凶性必露

大人们中也有清醒的人，他奉劝布莱克的父亲不要冲动。而大魔王就像布莱特对待孩子们一样对待这些还有良性的人。最终，他们也像孩子屈服布莱特一样屈服了大魔王。



他们只是孩子，多么讽刺

珍妮无助地辩解，但是布莱特的父亲并不打算放过她，他命令



大魔王一巴掌将准备留在现场看热闹的儿子扇到楼上去


布莱特戴上史蒂夫的眼镜，嘴角慢慢浮上一层耐人寻味的笑容

众人关上房门，将珍妮拖到浴室，他要用死亡来掩盖这一切。布莱特上楼，房门关上，珍妮的惨叫声响起。布莱特打量着镜子中的自己，掏出手机删掉了他们行凶的视频。

故事结束了，这个时候我们再回味开头史蒂夫开车时候收音机上的那段访谈的声音，我们明白了导演想向我们表达的一切，这不是一部暴力电影，而是一部人文教育片。

> 男：“大家一直在讨论处罚那些任子女恣意妄为的家长，他们不能控制自己孩子的行为，那么这种政策什么时候实行的？”
>
> 女：“学会尊重是05年大选的重要议题，布莱尔想让尊师重道的思想重回学校与社区”。
>
> 男：“所以提倡让家长去参加如何为人父母的课程，得到越来越多人的赞成”。
>
> 女：“这就像‘自己的事情，自己解决’，没有学校的支持这难以做到，我也碰到小孩子辍学赚钱维生的问题，这是很少数，为了学习大多数孩子都要去学校接受教育，然而，较早的干涉不能很快而且很难去改变它，就是体罚学生，孩子们也一无所获……”。

影片的英国腔很浓重，这里没办法原汁原味的翻译，只能说个大概。影片开头这段声音，其实就是影片想向世人表达的内容，只不过用一种原始的手法来表现出来，而这种原始的真实却让人觉得残酷。而片中，少许的几个镜头，就把这些家长们日常酗酒打骂孩子的形象带了出来。陀思妥耶夫斯基说过，孩子就是上帝，而这些家长们的教育创造出的却是伊甸湖中恶魔般的杀手。

蓬生麻中，不扶自直；白沙在涅，与之俱黑。——《荀子.劝学》

注：此片改编自轰动欧洲的虐杀事件：青少年将度假情侣包围猎杀，父母帮忙行凶，最后东窗事发，凶手因未满法定年龄而无法定罪。

搜索网络，我真的希望我们的生活中不要有这样的故事，但是那海量的网页却历历陈述这一件件令人发指的惨剧——

4少年虐杀妇女为“好玩”！

女生惨遭众女子扯头踩踏狂殴

女生遭同学围殴脱衣拍照后跳楼致残

某高校女大学生暴力围殴同学

职校女学生被人脱掉裤子群殴

女生被富家女打508个耳光

职校6名女生逼同学裸……对其拳打脚踢烫烟头

少女遭8女生虐打7小时，施暴方父母拒不认错

……

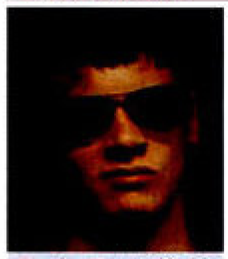
语言文字无法像影视图像那样传达给人信息，影片的恐怖不在于场面，而在于它由此传递给人心灵上的震撼。真实的恐惧，这是影片的另一个译名，现实中我们不缺少这种让人震撼的视频，只是人们讨伐这些行为的时候却忘了探讨那些深层次的原因。

再回到我们的网游上来，一直以来舆论认为社会上发生的那些负面新闻都是游戏的错，网络的错，但却很少问为什么会发生这些事情，问题的源头在哪里。我们的父母当孩子沉浸于网络的时候只是把他们送去电击，送去学校教育，却忽视了自己对孩子的影响，对孩子的教育责任。曾经吃好穿好是父母对孩子尽责的一种标准，但在生活不再贫苦的时候，我们是否应该关注孩子的精神教育呢？

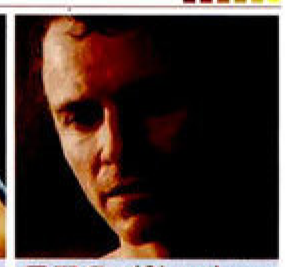
这部没有什么特效、场面的影片却获得了众多影评人的推崇，并获得了许多获奖提名。关键在于它揭发的社会现实意义是非常深刻的，青少年的教育是一个国际性的普遍问题，我们不应该再讳疾忌医，也不应该错误的引导家长孩子们。如何解决问题，影片没有说，但是我们都会看到问题的源头在哪里。

我只介绍剧情，不想写影评，但是我提醒大家，我们不应该从这部影片里看到暴力和血腥，而是思想的觉悟。

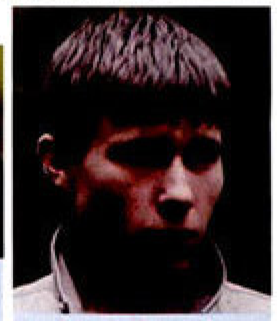
人物介绍

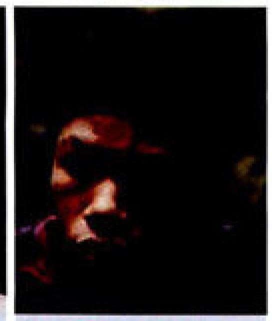

男主角布莱特（Brett）：不良少年的老大


女主角珍妮（Jenny）：体力惊人的幼教老师

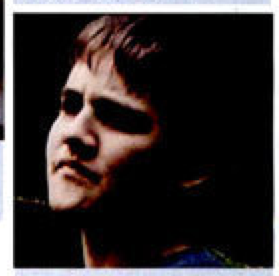

男配角（Steve）：悲剧的配角

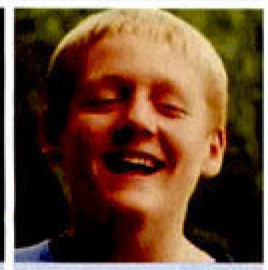

女配角（Bonnie）：引发冲突的导火索


左护法（Ricky）：杀人却抱怨血溅到鞋子的追随者

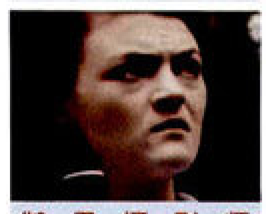

右护法（Mark）：沉默的杀手


无辜受害者（Adam）：户外做功课的路人


同侪压力受害者（Abi）：比老大还高的弱者


同侪压力受害者（Cooper）：心地善良的孩童

孩子和是社会的镜子，因为孩子的真实和感性会最直接的照见社会的腑脏。


御用摄影师（Paige）：记录犯罪行为的不良少女

子适卫，冉有仆。子曰：“庶矣哉！”冉有曰：“既庶矣，又何加焉？”曰：“富之。”曰：“既富矣，又何加焉？”曰：“教之。”——《论语》：子路篇第十三

孔子到卫国去，冉有给他驾车。孔子说：“（卫国）人真多啊！”冉有说：“人口已经够多的了，又该给他们做些什么事呢？”孔子说：“使他们富裕起来。”冉有说：“富裕之后，再给他们做些什么呢？”孔子说：“对他们施行教化。”


大魔王（Jon）：Brett的老爸，暴力的源头，也是暴力的终结

（本文观点不代表杂志立场）

我爱动漫也爱日剧

——盘点漫画改编的日剧

究竟应该如何让动漫生活铺更受大家的喜爱，一直是某猫是说的问题。虽然喜爱动漫的读者有不少，不过也有一写对于动漫兴趣不大的读者，而今天某猫要带来的东西则是让两方面都喜欢有趣物。那就是改编自漫画的日剧，在你看了之后说不定电视剧爱好者和漫画迷们会有着独特的共鸣。

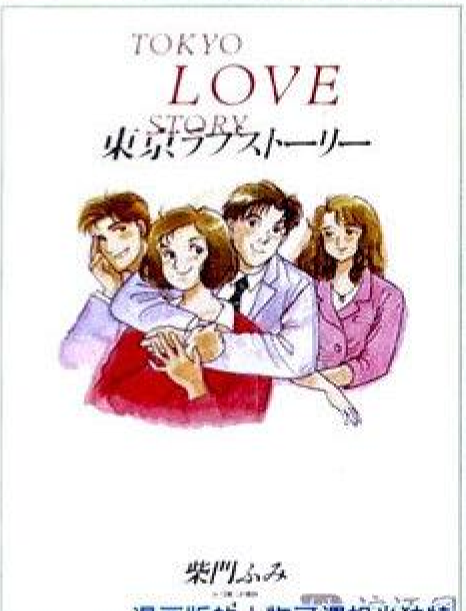
东京爱情故事



曾经90年代日本电视剧无法超越的经典

内容简介：抱着不安而由爱媛到东京的完治，在机场莉香以令人回复冲动的笑颜迎接完治，在二人工作同时，莉香亦开始爱上了完治，但完治心中所爱的是由高中时代一直暗恋的里美，但里美所爱的却又是三上。造成一个四角关系，就算完治心仍是向着里美，但莉香却无减对完治的关怀。终于把完治的心敲开了，正当完治与莉香二人生活过得甜蜜同时，三上及里美之间竟又插入三上的同学尚子。尚子虽然有未婚夫，但对三人却又欲断难断。

终于令里美知道，与三上最终只有分离……伤心欲绝之时，在身边慰勉的人只有完治，里美才醒觉自己原来是爱完治，亦因此完治与莉香之间开始决裂，莉香不愿完治受多方压迫，更知此感情无可挽留，毅然人间消失……



漫画版的人物可谓相当独特



漫画中故事的最后场景，也令我们所有看客回味着酸甜苦辣

原作为日本漫画家柴门文在小学馆《Big Comic Spirits》杂志自1988年开始连载的青年漫画作品（原作的中文版书名则为《东京爱的故事》），后由富士电视台改编为同名电视剧。


漫画版的人设是否会让看过电视剧的人一下子接受呢？


电视剧中房的四位主要角色，相对于漫画似乎更容易被人接受


莉香的微笑，是电视剧中最为出彩的地方



睡猫点评：对某一时代的人们来说，经典到极致的日剧，对于那时的人们来说或许都没有什么日剧以及日漫的概念吧（笑）。主题曲《东京爱情故事》以及女主角赤明莉香的笑容，都是那时无法替代的永恒。虽然和漫画的氛围有些偏差，不过两部作品所描述的故事，都可以称之为神来之笔，如果看过其中之一的不妨对比着互相观看一下。

赤名莉香——铃木保奈美 饰

小体育用品企业HeartSports东京本社事业部职员。童年随家人辗转各地及海外。聪明伶俐天真烂漫活泼可爱我行我素大胆奔放但也向往体贴、传统和安宁，曾经跟部长有过关系，但对永尾一见倾心并忠贞无私献身到底。乐观坚强博爱可以说是她最大的人格魅力。

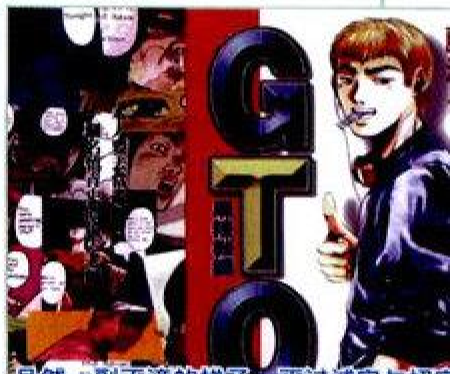
GTO

内容介绍：鬼冢英吉是前飞车党员，为了想要接近高中女生而决定参加代课教师的面试，训导主任内山田认为他不适合当老师，只是想接近高中女生而已，所以不打算任用他，随后又有两位学生想要找内山田算账，内山田叫鬼冢把那两位人渣制伏就让他当老师，但是鬼冢却不满内山田对待学生的态度，于是向理事长讲了他的大道理，理事长也觉得学校有很多问题需要他这种人来解决，这样阴差阳错竟让他梦想成真。但当了老师的他受到学校的老师和学生排挤，经常差点便被开除，但每次他都能化险为夷，用他那独特的教学方法，或以暴易暴，或故意放任，总之，他以“关心学生，万事以学生为中心”出发，因材施教，最终将一帮问题学生收服得服服帖帖，亦令到那些千方百计要迫走他的老师无话可说……

漫画原作的作者藤泽亨，曾经在1997-2003进行连载，作品内容十分夸张与嘻哈，但是却能够深深的打动人心。现在藤泽亨老师进行着《GTO新篇湘南14日》作为本篇故事的外传连载。



电视剧中的合照，改编的还是不错的



虽然一副不济的样子，不过诚实与切实的为学生着想使得他成为了真正的好老师



这个痞子的龌龊表情远远成果人类的表现能力


漫画版的GTO除了猥琐男，美女不少

PDF过刊杂志收藏购买



最近的新漫画连载，鬼冢你有调皮啦

日本全国を席巻した教師漫画が復活



虽然电视剧中无法表现出鬼冢那些诡异的表情有些遗憾

睡猫点评：原作漫画中虽然有些多余的部分，不过无疑是经典，"好老师"的形象算是完美塑造了。日剧的质量也算不错，不过显然鬼冢的表情没有完全再现，因为那家伙的表情变化不是人类可以做到的……两方面都推荐。

鬼冢英吉——反町隆史 饰

性别：男
年龄：22岁
生日：昭和50年8月3日生
出生地：湘南
英文名：onizuka
座右铭：诚实　人生苦短及时行乐
血型：B
星座：狮子座
职业：教师
专长：空手道二段，以眼神杀人，必杀手刀，拼车，跳肚皮舞，用舌头碰到鼻子
兴趣：偷窥，勒索，在垃圾堆找食物。网际网路，提供鬼点子，骑马，小钢珠
最喜欢的词汇：伟大 大人物 原则
最讨厌的事：被人骂人渣
尊敬的人：爱迪生（难以相信）YAZUWA
喜欢的音乐：致爱丽丝（为就职而胡说八道的）
曾就读高中：湘南极东高校（中辍）
曾就读大学：优罗志亚大学（五流大学，最后靠枪手才勉强毕业）

欺诈游戏

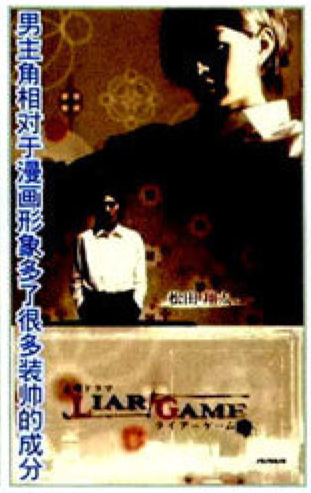
内容介绍：欺骗与被骗，对我们来说或许已经司空见惯，如果没有严重的后果殃及自身，我们都会心安理得的涉水其中。故事根据漫画家甲斐谷忍的著名漫画改编，女大学生神崎直，不管从何种方面来看都是一位平平凡凡的女大学生，但是她也有着不普通的地方，那就是如同她的名字——"直"一样，永远不会去欺骗。某天突然得到一大笔现金的她被卷入一场名为"欺诈游戏"的故事中，赢了就能得手一大笔金钱，输了就要背负巨额债款，欺诈游戏就是这样一个只有两个极端的金钱和欲望的游戏。在不断的游戏中必须利用心理学、数学等许多知识去解决。

究竟永远不会骗人的神崎直被卷入只能通过欺骗才能活下去的游戏中，等待她的究竟是什么样的命运？而欺诈游戏真正的意图是什么呢？

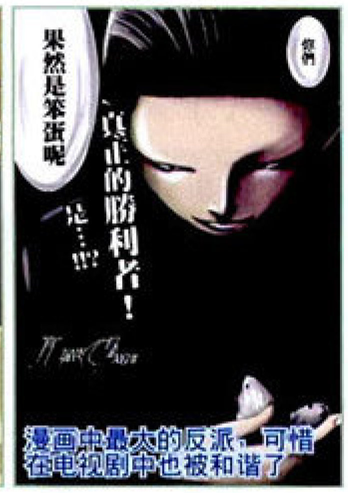
睡猫点评：近期热播的日剧，人气十分高，收视率也同样节节攀升。虽然剧情差不多，不过日剧的风格和漫画完全不同，基本以摆酷和耍帅为基调的再构成，算是经过原作粉碎机后出现的另一方风味的故事。如果喜欢其中的欺诈手法，不妨再看看漫画中的详细描写。



户田惠梨香在日剧第一季的表现不错



男主角相对于漫画形象多了很多装帅的成分



漫画中最大的反派，可惜在电视剧中也被和谐了



本猫很喜欢电视剧中被改编的恶角福田，可惜



木讷，但是在内心会真正关心人，是男主角原有的形象



后期漫画中的女主角形象很可爱，但依然很笨

神崎 直——户田 惠梨香 饰

女大学生，家里的独生女。老实到令人吃惊的地步，很轻易就能相信别人。某天突然得到一大笔钱并被迫参加一个欺诈游戏。相当懦弱好哭，自从邂逅秋山后，在游戏中不断成长成熟了起来。属于遇事就会刨根问底的类型。

秋山深一——松田翔太 饰

天才欺诈师。为了追寻母亲自杀的真相向一个庞大的组织复仇而露出破绽，坐了三年牢，出狱后参加了欺诈游戏。毕业于名牌大学帝都，在心理学、犯罪学方面有卓越的成就，兼具冷静的判断力和大胆的行动力。

深夜食堂

内容介绍：讲述了发生在一个小餐馆的温暖的故事，这里的菜单只有猪肉酱汤套餐一种，但是老板可以根据客人的要求利用现有食材做出各种料理，没有惊心动魄的战斗、没有光怪陆离的奇异，只有一位做着家常料理的大叔每天深夜静静地坐在这里，等待着一位位客人的到来。来小餐馆的有各式各样的客人，有黑社会分子，有没名气的演员，还有上班族和OL三人组，每个人都是普普通通的生活在这个城市中，每当深夜晚归时想要有一处小歇和他人闲聊，而在这个食堂中老板、客人、大家一起偶遇产生的一个个充满人情味的故事。



相对于日剧，漫画的知名度在中国比较小



日剧中人物的形象还是和漫画蛮符合的



故事都是普普通通，但又真正的感人温馨



漫画中的小店



剧中出现的都是简单，但是令人难忘的小吃

睡猫点评：前段时间结束的日剧，所有看过的人都评价其为暖暖的故事，气氛与原著非常的相近。普通的人物、普通的餐点、普通的故事，构成了令每一个城市中忙碌的人们心中的小歇之处。也许越是体会到生活的嘈杂和奔波后就越会明白这间小小的深夜食堂有着如同天堂般的意义。



剧中的老板还是很有腔调的

店长——小林薰 饰

经营深夜小吃店的老板，平时沉默寡言，脸上有一条的刀疤。平时小店的生意还算不错，所做的料理被客人称为有着"令人怀念"的味道。虽然看上去有些漫不经心，不过实际上相当关心小店内客人的各种境遇。

Wonder Festival 2010[Winter]
千娇百媚美少女展



ワンダーフェスティバル（Wonder Festival），简单的说就是一个展示新品玩具、手办的展会，一年两次。这些手办模型都制作的极其精细，其中甚至还会出现一些未完成的原模。而且由于它们大多为原型师的个人制作，所以对很多年轻的原型师来说WF无疑是个崭露头角的最好机会，优秀的作品在这里会得到特别关注，而且其中少量优秀的作品还能作为初版被爱好者高价收藏，同时知名度也会得到大大的提高。而这个产业的市场现在已经蔓延至全球，他们渐渐在日本以外的收藏圈中逐步升温，蔓延至全球。目前为全世界规模最大的手办展。

相较于之前某猫介绍的C77来说，ワンダーフェスティバル在国内的知名度相对来说就低了许多，但是可不要因为你不知道就小看这个展会。其中展出的商品绝对叫人直流口水，不断痛恨自己的腰包为什么这么干瘪。现在就让某猫来带你看看这个展会中究竟有些什么好物吧。



▲“一骑当先”系列中，“关羽云长”的系列手办，关于这个商品某猫就不做过多评价啦！



▲ EVA的手办早就已经不稀奇了，要可爱的、要精细的，都数不胜数。而这个的卖点就是——“大”。



▲《超时空要塞F》中的银河歌姬，女王的姿态表露万分。



▲ 之前引起超大话题的《飞天魔女》这两款手办的还原度之高实在令人感叹。

▼《一击杀虫！》中各为蟑螂杀手的形象，老实说用这些来杀蟑螂的话，还真是心情微妙啊！







▲ 仅仅在展会期间售卖的限定版《狂騎士アンネロッテ》，制作的精美度达到杀人的等级，同样价格也可以杀人。





▲ 在动画《天降之物》动画制作室情景中多次出现的Q版西瓜天使“伊卡洛斯”，现在终于不用再只能看看的眼馋了，背景后面的照片为动画中原本晒给观众看的场景。





▲ 将结束的《旋风管家》中的会长大人，虽然已经无缘与女主角们角逐，不过其娇羞的姿态还是赢得了极多的支持者。



◀ 在2009年展现出无限人气的《化物语》女主角战场原经典动作的模型化，老实说这个场景竟然能够制作出手办，实在是让某猫感叹万分。（虽然还是素材）



◀ 有着“无限坑制”之称的东方Q版手办，灵梦和魔礼沙两人还真是Q到杀人，而且可以摆设的造型也无限的多。

Sky带你逛大街

1399元 Dx11玩的爽 华硕5770 Cucore



华硕一款型号为EAH5770 CuCore/2DI/1GD5的显卡登陆卖场，而且销售状况很火爆，“Cucore”中的“Cu”表示铜的意思，“Core”为核心的意思，顾名思义这款产品就是使用了华硕独家最新的铜芯散热器，是4U品质的经典延续，作为目前市场中性能最强的散热器，其充分发挥了5770的核心潜力，同时具备很大的超频空间。

小编拿到这款显卡的第一感觉就是“特别沉”，规格上，华硕EAH5770 CuCore/2DI/1GD5显卡采用了AMD最新的40nm RV840显示核心，内建800个流处理器，40个纹理单元，可以完美支持最新的DX11规范。显存方面，显卡采用了GDDR5 高速显存，并且构成了1GB/128bit的显存规格，核心频率/显存频率默认达到850/4800MHz。

Razer 八岐大蛇游戏鼠标

Razer Orochi八岐大蛇游戏鼠标是世界上第一款笔记本游戏鼠标，搭载了致命级的4000dpi Razer Precision 3G 激光传感器及有线/无线双模式功能，为玩家提供非同凡响的精确性、操控性和准确性。其他丰富多彩的特性，诸如7个可编程按键，蓝牙2.0连接以及Razer Synapse板上内存等，无一不是为实现优良的性能、灵活性和舒适性而精心设计。







699元

微软蓝牙便携键盘

键盘采用了类似扇型设计，通过键盘左右两侧形成的环状角度迎合了人体正常的生理需求。因此这款键盘采用这种扇型设计，对于长时间进行输入的工作是大有裨益的。

华硕P7P55D-E LX 引领数据传输新时代

华硕P7P55D-E LX 主板采用ATX板型设计，棕色PCB板，基于Intel P55单芯片组设计，支持基于LGA1156接口的Core i7/Core i5以及Intel即将发布的i3处理器，这款主板并没有提供夸张的多项供电，但依然提供了4+2相供电设计。内存方面，主板提供了4根DDR3内存插槽，最大支持16GB，并且可以支持DDR3 2200(O.C.)*/1600/1333/1066 MHz频率的内存，而在内存槽方面，华硕仍然使用了Q-DIMM设计，方便用户插拔内存。

华硕P7P55D-E LX主板提供了6个SATA2接口，可以支持组建RAID 0, 1, 5 and 10功能来提升磁盘性能，此外，两个灰色的为SATA3接口，可以实现6Gb/s的传输速度，在性能上较以前有很大的提升。扩展方面，主板提供了一条PCI-E x16速显卡插槽，两条PCI插槽以及4条PCI-E x1速插槽，方便用户扩展设备。主板集成了威盛的VT1708S 8声道高保真音效声卡，RTL8112L千兆网卡，足以满足绝大多数玩家的需求。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

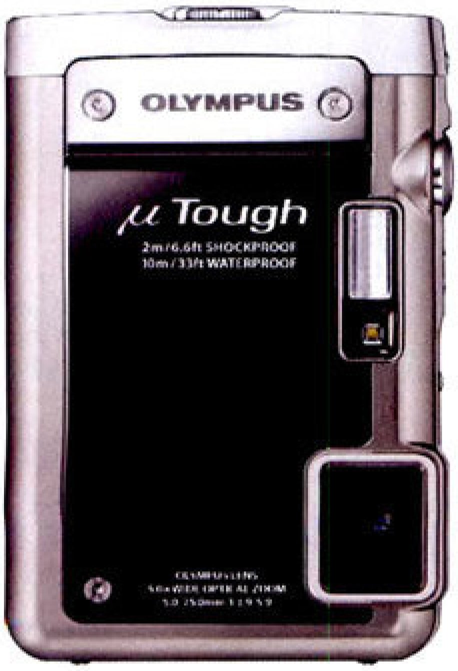
细数2010年“三防”最流行的数码相机

三防相机的爆发性新品发布，无论是外形设计还是色彩的搭配上，都借鉴了时尚卡片相机设计思路，更是混搭了其他金典展品的设计理念，玩味着相机的同时也玩味了一把潮流生活的感觉。

我坚强G了——卡西欧G1

卡西欧G1数码相机拥有防震、防水、防尘和薄型化等特性，19.9mm的机身，是目前防震数码相机中最为纤薄的，这款卡西欧G1采用卡西欧G-SHOCK最为先进的防震技术：这款新上市的卡西欧G1不仅能经受2.13m高度的自由坠落，还能在深度为3m的水中连续使用60分种以及在-10℃的低温环境中正常使用。





全金属狂潮——奥林巴斯TOUGH-8010

采用1/2.33英寸、1400万有效像素CCD，等效焦距为28-140mm的五倍光学变焦防抖镜头。720P素质的高清视频拍摄功能，2.7英寸23万像素显示精度的液晶屏，感光度同为ISO64-1600。HDMI高清接口则让影像分享更加方便，μ8010均支持SD卡存储拥有2GB空间。





时尚教主——索尼TX5

索尼TX5采用了一枚1/2.4英寸1020万有效像素的Exmor R CMOS传感器，感光度范围ISO125—ISO3200，镜头方面采用与TX7相同的4倍光学变焦卡尔·蔡司镜头，等效焦距达25-100mm，最大光圈为F3.5-F4.6，最近拍摄距离为1cm。液晶屏采用23万像素的3.0寸触摸屏。为了更好的实现水下拍摄效果，在TX5镜头和液晶屏上都具有氟涂层，可以更好的防止水渍残留。





yesky.com 天极网

玲珑玩主——富士XP11

富士XP11使用了一枚1/2.3寸的CCD作为感光元器件，具备1200万有效像素的成像能力，随机搭载了一枚5倍光学变焦、等效焦距为36-180mm的潜望式镜头，最大光圈值为F4-4.8。屏幕方面，XP11使用的是2.7英寸、23万像素的主流配置。同时，该机还支持720p 30P/秒的高清视频拍摄，并支持一键上传功能。





型男酷劲——松下FT2

松下FT2防水防尘防撞击，可以潜水10米，防止2m的自有落体撞击。如果配备DMW-MCFT2专用潜水罩，松下FT2的潜水深度可以达到40米。在配置方面，松下FT2采用了1410万像素1/2.33英寸CCD，最高感光度为ISO 1600，可扩至ISO 6400。松下FT2采用潜望式光学变焦镜头，支持4.6倍光学变焦，等效焦距为28-128mm，最大光圈F3.3-5.9，可支持Power O.I.S.防抖。



淮北邵思健 《毁灭公爵》的一生像一张茶几，上面摆了洗具，同样充满了杯具。

电视剧也有牙膏的

朱朱

最近突然喜欢上电视剧，按照之前的印象，电视剧应该是拍完才会推出，结果这部电视剧的结局足足延迟了半个月，而且剧情就像苦中药，看得我眼泪哗哗流！强烈推荐下一站幸福！顺便提一下，仙剑电视剧中的徐长卿真的好帅呀！





尝试新玩具

贪睡猫

本月的特点就是新，新游戏多的让某猫燃起不断尝试的欲望。

另外最值得关注的一点就是，就是新到手的国人自创的集换式卡牌《崛起》，虽然有着不少借鉴的成分在，不过同时也有着自己的特点，我们编辑部内的卡牌众们又开始跃跃欲试啦！在下一次《纸上谈兵》中某猫将为你详细介绍这一新玩具。


残存舰队的突围带牌



感慨明确目标的重要性

苍蓝


目标太多等于没有目标



临近3月，游戏的新作迎来了一个小高潮。这种时候才是让本人困扰的时候。双休日准备好N多游戏，但周末却看看这个想玩，看看那个也想玩。犹豫之间，时间却慢慢流失。但等假日结束回过神来却发现都只玩了一点点。而QQ上的好友却已借机完美了一个游戏……无目标性实在太可怕。

每月动向

对于星际2有点小障碍

月月



玩游戏的人都听过这么一句话，没有最强的种族，只有最强的玩家。但月月发现，这个不难理解的俗语，并不适用于菜鸟、新手或者小白玩家。有时候，起手快的种族，往往能帮助新人占得先机。就我这种惯用猥琐种族的人群来说，虫族起始阶段的难操作，真的有些屋漏偏逢连夜雨的感觉。无奈神族又不是我的菜，纠结啊！



游戏太多下载不过来

装甲兔

作为一个坚定的生命不息下载不止的挂机党，每当大作发售日临近兔子我总是感到压力很大，下载了太多的漫画电影美剧动画游戏都还没看，硬盘空间就又满了。而整个3月份欧美单机大作就像是各大厂商都约好了一样同时爆发，瞬间摧残的我头顶青天内牛满面呀。为了下载最新的游戏，兔子我在清理硬盘的时候甚至找到过1年前下载完却一点也没有看过的电影。为啥每次大作爆发都喜欢挤在同一时间段内爆发呢，在如今单机市场并不是很景气的情况下，在冷门时间发布作品不是更能打出完美的时间差来提高销量吗？



忙于电攻系列丛书制作

阿汤叔

广告时间：已经在我们“电子乐园”和“电攻”杂志中连载了两年多的《魔兽卡牌英雄传》终于要出完整典藏版啦！52张英雄扑克牌，魔兽英雄传记册，还有最新的资料片：大灾难视频光盘。大叔我近期忙的死去活来就是因为这本玩家期待已久的电攻丛书啦！预计典藏版将在4月初上市！除此之外，在我们计划之内的还有《魔兽世界：巫妖王之怒攻略本》（第二季），《星际争霸II：游戏攻略本》，《电攻2010年增刊》等等，总之今年的电攻周边书籍会很精彩哦！



月度人物

板块宗旨

每信必回

Sky说的

安徽芜湖·吴侯

贵刊错别字依然偶有看到，内容很好很强大，这也是我坚持买的原因，对测试游戏没兴趣，要激活码干嘛，测试结束还不是一样玩？

sky：同学你太有智慧了，这都骗不了你，连“测试结束还不是一样玩？”的道理也能领悟出来。但sky还是想纠正吴同学这种不紧不慢的态度。

作为游戏，什么时候玩都没问题，毕竟它只是一种消遣娱乐，那些连夜排队买首发的，是因为太爱所以心痒痒控制不了，又或者是因为虚荣心太强急于在朋友面前臭美。但作为生活和工作对于我这种一秒钟几十万上下的人来说，抢先一步就代表着金钱、名利和机遇，根据你的言论我做了几个造句，希望对你有点帮助。当然个人觉得杂志送的测试版激活码确实没什么用，但我们也是想着多送一样是一样，毕竟想玩的人还是有的。

要激活码干嘛，测试结束还不是一样玩？

发明造纸术干嘛，等其他国家发明了还不是一样用？

发现丝绸之路干嘛，走的人多了自然成了路？

辛苦学习努力工作干嘛，眼睛一闭不睁一辈子过去了？

上海宝山湄铺路·李泽阳

最近活动比较频繁，一是空余时间都给了电攻，不写点什么总过意不去，二是资金也比较充裕，有能力支持下去，回想起当初买电攻那叫一个惨，因为我是住校的，所以每个月只有四、五次回家的机会，而电攻发刊时间对于我这种几个区来回跑的学生而言是极其折磨的，往往是这个区卖光，下个区找，学校周围和家周围的书报亭老板都认识我了。

sky：旁友，大户嘛，内侧袋，弄帮五或胖老（上海话，意思是“朋友，有钱人嘛。”），你是我第一个看到说资金比较充裕的读者，既然有钱，干脆找个看上去忠厚点的书摊老板，先付订金让他帮你把书留着不是比你跑来跑去强吧。

双辽市第一高级中学·王超

每月月初我买来电攻回班看，但电攻还没在手中热乎呢，就被同学借走了，还回来的时候下个月的电攻都上市了，所以我每次都是在看上个月的电攻。

sky：你干脆蹲在报摊旁边看完得了，然后8折再卖还给书商，我小时候专干这事。说个题外话，不知道大家有没有这种感觉，借来的书读得比较投入，自己买的书好像几乎没读过，记得袁枚的《黄生借书说》有那么一句话“书非借不能读也”，说有个人家里穷，很难得到书读，一旦借到书都会认真地去领会，牢牢地记在心里。但做了官以后，官俸花掉了，书籍买来了，到处都堆放满了。以至白色的蠹虫和虫丝，时常沾满书本。不只是书籍是这样，世间的事物都是这样。不是自己的东西，而是勉强借来的，必定担心人家催，于是会格外物尽其能。如果已经拥有，必定会说‘姑且等改日再看吧’。

湖南师大附中·唐泽

还记得我吗？不记得？没情谊。记得？假话！——这是我第一次来信。

2月上的单机封面很炫吸引人，可网络的封面……

我知道我的字稍微有那么一点点……，就不浪费你们宝贵的时间来培养自己的艺术情操，回函卡上的双周拼图是剪下来我自己留着？还是直接寄给你们。

sky：拼图寄给我们？想拿奖没戏；自己留着了？说不定会有惊喜。——这是我第一次说谎。

吉林长春七九三厂宿舍·李烨

1、电攻上虽然写着订购有八折优惠，邮局却说没有，不知是为什么？

2、魔兽卡是上下月都有赠，还是只有下月有赠呢？

最后同样有“冬眠”习性的人对因改版不能再“冬眠”的小编们致以诚挚的——同情。

阿汤叔：这位小读者肯定没有仔细阅读我们的邮购信息啦！八折优惠是填写汇款单至编辑部邮购才能享受的哦，如果是用邮局邮发代号购买杂志的话，是没有八折优惠的。魔兽英雄卡牌是属于杂志《魔兽世界Discovery频道》之下的卡牌英雄传栏目，这个频道只有在下半月刊有哦，呵呵！

我题你说

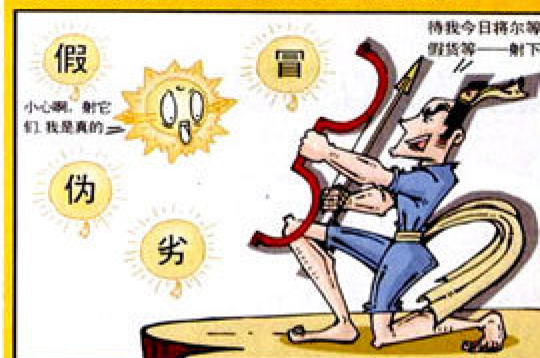
本期话题

3·15

此时不“报”更待何时

并不是说假冒伪劣、欺骗消费者这些事非要等到3·15这天才能举报，但你有没有发现，哪天学校开始大扫除了，那肯定是上级领导要来检查工作；哪天卖盗版的从良卖起了正版CD，那肯定是公安局要来突击围堵；哪天男的开始肯花钱买玫瑰了，那肯定是情人节到了。同理3·15也是如此，人就是这样，谁都不敢在风口浪尖“顶风作案”，于是在这一天举报将会事半功倍。

大家都通过回函卡来说说最近都碰到哪些奸商或是游戏里生活中被骗的事，能帮的我们一定帮，不能帮的刊登出来让别人引以为戒，也算是为人类做贡献了。



2月下话题

期末考试不理想，怎么应付爸妈

楼主 sky

看了很多读者的来信，我发现时代在进步，有些东西却一直还是遵循着传统，应试教育体系还是那么幼稚，父母教育思想还是那么落后，被教育的孩子依然还在为分数担心，十年前是这样，十年后还是这样，科技在进步，为什么人的思维依然停滞不前。



沙发 上海松江区·须佳云

我个人觉得中国和国外是两种教育方式，中国大部分家庭都是以打骂来解决问题，而国外就不一样了，在国外打孩子是犯法的，如果哪家的孩子被父母打了，政府带走孩子，国外都是对孩子以德服人，以理服人，中国有多少孩子被父母打得离家出走，或是被打得终身残废，我本人小时候也有考试不好的情况，只要是考试不合格回家就是打手心或打屁屁。《成长的烦恼》这部家喻户晓的室内情景教育片里面就讲述了美国家庭的教育方式。

浙江廖侃 所谓的巨作对我而言，终是空话，只有出来了，才是真正的巨作。

sky：本来我想谈些轻松的话题，却引出了一段发人深省的家庭暴力，美国人都知道暴力应该偷偷使用，怎么现在我们还有父母用这种不人性教育？《成长的烦恼》男配角伯纳寻短见难道也是因为家庭暴力？

板凳 上海普陀·张锦

买个小礼物，就叫做新年的礼物，最好父母一人一个，投其所好，适当时候，先送礼物，然后，不要当着其他人的面，把成绩单拿给父亲，就好了。

sky：礼物？你以为你爸妈没见过钱啊？除非送他们一幢上海中环以内的房子。

地板 崇明·一剑逍遥

我这招叫欲擒故纵，当你做完卷子认为这次考不好，就应先发制人，回家一反常态，睡在床上埋头哭泣，当父母问你怎么了，你就说粗心看错了很多题，这样父母会反过来劝你这次考不好没关系，我们的目的也就达成了。

sky：你能这样苦肉一辈子吗？

下水道 上海浦东·岑轶帆

把全班人的分数说低点，你如果60分，那就说全班最好70多，平均分才60几分，这样可以安全过关。

sky：把自己班级说得总体能力那么差，小心你爸妈为你孟母三迁。

五楼 浙江湖州·汪丰

偶就是那么老老实实地回答，毕竟都玩完了还变戏法的挣扎，这可非我等用脑细胞去送死在那方面，作为一个好学生，一不改成绩，二坦然面对这就好了。

sky：我觉得坦然面对有三种情况：第一是偶尔失误（100次里只有一次没满分）；第二是相对较差（你说考90算好算坏？）；第三是完全没心思考试（次次0分比如大雄），如果符合以上三种情况，你完全可以理直气壮的和爸妈对峙。

六楼 浙江杭州·逍遥散人

直接用笔把分数改了。

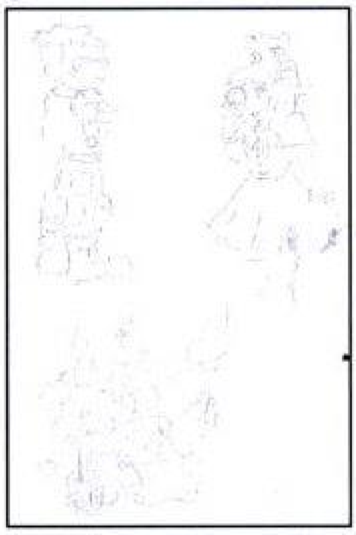
sky：这都是几十年前sky玩剩下的，想知道4、5、6这三个数怎么改吗？不告诉你。

七楼 辽油二高·马渝杭

临摹老爸老妈的签字，但偶尔会成功，但有时也会被发现后，然后就是……

咖啡（客串）：这事我小时候也做过，但每次都被发现……此后一直非常纳闷，这到底是为什么呢？长大后与当年班主任重逢，笑谈此事时，他语重心长的说："我小时候也做过……"（经验丰富啊！）

吉林·任泓帆





由于我这里比较偏僻，所以《电攻》来的也比较晚，因此每个月苦苦等待着来的杂志那一天，经常提前几天天天跑去书店问。久而久之老板看到我都不用开口，就直接告诉我来了没了。

去年有一次买书比较悲剧：与往常一样，我满怀信心走进书店，失望地走出来。反复了几次后，老板竟然告诉我上一期已经卖完了！那真叫一个心痛啊，不过还好费尽周折到其他地方搞了一本。现在是高二，作为班级前5名电脑什么的自然碰不了的，所以新的游戏情报都只能在《电攻》里看了。很难想象一个月看不到《电攻》的情景啊。



苍蓝：看到你买杂志的情景，让苍蓝想到了高中时买游戏杂志，玩家的行为都是互通的啊。《电攻》现在改成半月刊的话，出刊日期基本都固定了，你也可以有针对性的去书店，以免浪费时间和精力。话说书店进书时间也是有差别的，有的拿货勤快的到书也快。你附近这家速度还可以的话，其实你可以跟老板打个商量，让他给你留一本，你每个月固定的某几天去拿，这也是个好的选择。不过估计你肯定急着第一时间看了。最后祝你学习更好，排名更上一层楼。

河南·任增宇

猫啊，你一样要……什么？不知道我喊谁？就是那只睡着的那个，那谁，别躲你比GP-03D还大，躲不了的装甲兔。要我说你就是重装甲高达再加三的防御！我是孔明-灵格斯斯炸他根本不下血，简直的一坨！



贪睡猫：可以看出你说起话来和重武装的机枪一样，突突突的不停，同时思维方式也和自由的无限飞一样，不知道跑到什么地方去了，然后最近因为开始情况，情绪和扔完了必杀的GP-02A一样，等着见龟霸。好吧，我们都玩SD。

既然你看电攻、我做电攻，你玩SD、我也玩SD，那就是缘分。某猫就来说说我在SD的现状吧，喜欢用狙击机后面"你们冲，我掩护！"，刚升少校，经常在新手区帮新手过任务，因为赶稿三天打鱼两天晒网。好吧，有本事找得到我的话就来比试看看吧。说起来，我到现在还不知道你到底是在找兔子，还是在说某猫啊……

一击必杀炮



哇哈哈，双周刊没有让人失望啊～不错不错，大家继续努力，我们会永远支持各位的！

废话不多说！我是来领奖的！！



贪睡猫：某猫没有记错的话，上次也是你寄来的一张自己画的法师的吧。嗯嗯～这次的也不错，而某猫对本次寄来的画的评价就是"锁……锁骨什么的，人家才没注意呢！"。

北京市崇文区·赵新

杂志中"人人有奖，永不落空"是什么意思？为什么奖品获得是从编辑部抽取的，我还以为只要寄了邮花就有礼品呢？还是必须成为会员才可以？



月月：电攻已改版双周刊有些时日，现在读者只需要将每月上刊和下刊的邮花一同寄回，便可得到一份由编辑部发出的礼品。

PS：并不需要成为会员，门槛可是低得惊人哦。

小宝

我是一名普通的战士，看电攻一年多了，有时因买不到电攻而失落，我想要一本关于穿越火线的攻略或大话2也可以多少钱都行，要面临即将退役的我不知回去玩什么游戏好？

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



10、11、12这三个月杂志都有相关攻略。

广东汕头海棠园·张宜

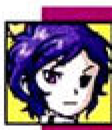
我开店了喔，给点掌声吧，开的是一家五金店，主要涉及家庭类的，月月姐送你一个光线柔和的灯泡，要不？



免费的东东，当然要啦（我可是出了名的抠门族）。恭喜这位同学哦，希望2010年，你的生活和事业都能虎虎生威，祝福你！

北京·李剑巍

本人是一名驻守在背景城的普通战友，我很喜欢本刊，尤其是网络游戏及动漫。据说本刊有出《诛仙2：天帝宝库》，可是工作不能外出，所以在信中附加了钱，请编辑代购下吧。



看到信中的人民币，我的精神经受着严酷的考验。好想独吞啊！开个玩笑，不要在信中夹钱这个规矩可是有道理的，万一信丢失了可不好。所以请其他同学也千万不要邮哦，用邮局汇款就可以了。


新年新气象
电攻新花样
变成双周刊
大家都喜欢

早餐诚可贵
攻瑰价更高
若为电攻故
两者皆可抛

[redacted]

电攻小编新年好，向你们拜个早年。

支持电攻一年多，几乎期期买，刚看到双周刊，我眼泪都要来了……双周刊！！还我早餐钱！！哈，开玩笑，[illegible]，顶！

最近都不见我最喜欢的栏目——[illegible]大街，我很喜欢这里介绍的各种东东，希望下期能看到哦。听说朱朱姐姐要结婚啦，囍！！"早生贵子"……今后该向朱朱姐讨喜了……

好期待下刊的拜大叔，[illegible]呼呼~，不知道到时有小LiLi的照片……（YY中）

好啦！祝各位小编在2010中工作顺利，不停电，不死机，家庭幸福，不熬夜，不加班，电攻销量节节上升，不跳票，不用[illegible]我！！哈哈！！

[illegible]
2010.01.14.

在这顺带说一下我对《第九茶坊》的老例的看法。我觉得全面封杀不太适合吧。中国就是要与国际接轨，可是美、英、日、韩那些网络大国在保护版权的同时，[illegible]也在大力发展合法渠道，[illegible]正版的游戏，[illegible]更方便，更加廉价。[illegible]（有些过激啦！！）



感谢你的祝福，电攻以后还会继续竭尽所能的为“掠夺”你的早餐做出居功至伟的努力。也祝你新的一年里考试必然及格、彩票必差一位，没有电攻看就睡不着、吃不香，一开始只是每天看一遍、以后每天看个十七八遍，还要每月补充两次新货……好吧，我承认这有点远了。不过以后喊朱朱的时候还是要叫“姐姐”哦，不然……

至于你说的《茶坊》相关内容，我十分同意你的看法，没有完善的分级制度，没有相应的环境，单单一个政策告诉你要去“爱”。谁能有这么多爱去解决“困难”啊，所以我们在等待……

玩友文萃

淀粉一族·Dreams-love

微微的雨丝打在亭道的鹅卵石上，却荡不起我心中的半丝涟漪。我抬头望了望天，依然是浑浑沉沉的。“我的高三已经过了一半了。”我心中想道，却不禁一痛，市统考卷上的红叉化身成一群小恶魔，把我的心拉进了地狱的深渊，死沉，死沉的。

同桌的MM突然用力地捅了捅我，把我惊醒，不禁有些烦恼，转头用闪耀着绿光的眼睛望着她，她却完全不惧，只是递了一册书给我，让我不由得纳闷，是自己太没杀气还是她有神器护体？我伸手一看，原来是电攻护体，她也是淀粉。

细雨初歇，墨云刚散，丝丝的光线已透过树叶在我台面组成点点光斑，页页电攻穿过身躯在我心中形成滚滚动力。无疑，我是幸运的，高三的空气是沉闷的，高三的生活是沉闷的，高三的学习是沉闷的，但我有电攻，何以解忧，唯有电攻，经过电攻的融合，试卷上的红叉流动起来，和我手中之笔合成一杆红缨。今日红缨在手，明日当缚苍龙。

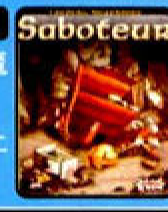
热门游戏



战地：叛逆连队2

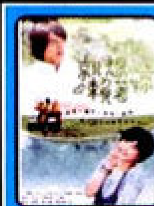
装甲兔：全部场景皆可破坏，所带来的只有一个字：爽！太爽了！

矮人金矿（桌游）



Samtown：过年时编辑部魔兽公会聚会时玩的，结果，那晚开荒一个人都没上线……

热门电影



就想赖着你

朱朱：如果女主角不是ELLE，我想这部电视剧会更经典，言承旭真的是很赞！

热门书籍



搜仙记——胡侃神仙圈

小P羊：这是本充满黑色幽默的雷人小说，事实上，你还可以把这本书看成立志小说。

拼图拿大奖



2009年度攒拼图拿大奖活动，到了我们兑现诺言的时候了，剪下杂志回函卡上的全年拼图在3月底前寄回编辑部，就有机会抽取以下《电攻》为你准备的惊喜大奖。会在后面的杂志里公布获奖名单，注意购买。

活动截止日期：2010年3月底
获奖名单公布日期：2010年4月上半刊



特等奖 1台 PSP



一等奖 2部 智能手机

二等奖 5套 特色卡牌桌游



三等奖 10块 主流显卡



懒人区 大家来找茬

《绿色征途》是由巨人网络开发运营的一款国产2DMMORPG。游戏沿袭了《征途》玩法，并加入了全新的内容和玩法。采用了全新的PK模式和系统。日常消耗靠游戏产出，掉落物品不绑定，装备强化道具可拆卸循环使用，无功勋符和宝箱，无经验促销任务，装备所需材料靠打怪或任务获取，白装合绿装……



奖品：
绿色征途主题T恤







集上下两期邮花，人人都有机会中大奖

从2010年1月开始，只要将连续两期（比如2010年1月上和2010年1月下）的邮花剪下来，就能获得一份礼品，礼品由当期的礼品库中随机发放，人人有奖，永不落空！列表中的奖品如果发放完毕，将自动替换其他奖品，电脑游戏攻略编辑部对本次活动保留最终解释权。



集邮花活动每月公布一次，中奖名单将在回函卡到达之后的一期公布



上一期中奖名单：
刘勇 779422812
蒋豫杰 949740581
请这两位读者加群找朱朱领取点卡。



考生须知

· 本期试卷共七大题，分数最高的前三位将有大奖品等着您哦
· 正确答案将在下期公布

知识区 采取一般难度的问答题进行抽奖，问题有趣在答题期间还能长点见识。（中奖率40%）

1 得分 选择题 答案____

《街头霸王4 资料篇》再度更新三位新人，而这三位新人也都曾在之前的街霸系列作品中登场，请问他们都来自哪部街霸？

A. 街霸3.3　B. 街霸ZERO
C. 街霸ALPHA　D. 街霸EX

2 得分 选择题 答案____

时隔5年，采用全新引擎打造的模拟战略游戏《文明5》即将登场，力图振兴回合制策略游戏的往日风采。请问这部经典的模拟战略游戏系列是由谁创造的？

A. 小岛秀夫　B. 席德·梅尔
C. 宫本茂　D. 约翰·卡马克

3 得分 选择题 答案____

2008年，当时热门的美剧《越狱》被Brash Entertainment购买下游戏改编版权，但是这家工作室在2008年11月突然倒闭，游戏也因此无疾而终。2年后，又是哪家制作组突然宣布即将完成《越狱》游戏版的制作？

A. WESTWOOD　B. 牛蛙
C. Zootfly　D. 全效工作室

4 得分 选择题 答案____

2001年12月，第一届世界电子竞技大赛WCG在韩国首都首尔拉开序幕，来自37个国家和地区的数百名选手参加了这一历史性的盛宴。而SlayerS'_BoxeR也正是在本次比赛中以他传奇版的操作一战成名，夺下了哪场比赛的冠军？

A. 红色警戒　B. 反恐精英
C. Quake3　D. 星际争霸

5 得分 选择题 答案____

银河英雄传说系列游戏是日本PC游戏界十分经典的系列作品，也是SAMTOWN大叔最喜欢的太空模拟游戏之一。2008年为了庆祝《银河英雄传说》动画制作二十周年，BANDAI推出了其第七代作品，请问《银河英雄传说7》是什么类型的游戏？

A. SLG　B. RPG　C. RTS　D. FPS

6 得分 选择题 答案____

"风色幻想Online"是由哪家公司开发的？

A. 弘煜科技　B. 悠游网
C. 雷火工作室　D. 韩国Softny

7 得分 选择题 答案____

哪一个公会的职业团队解散？（参考：我的公会生活）

A. 洛莉塔　B. 第七天堂
C. THEMYTH　D. 星辰

上期答案

1.A 2.B 3.C 4.D 5.B 6.B 7.A

获奖名单

周智杰　广东省汕头市金平区
裘维钧　广东省广州市荔湾路
骆志杨　安徽省芜湖市
徐飞鸿　四川省眉山市车辆厂
李晟　江西省新京市北湖东路
王帮达　安徽省宣城市宣州区
常皓　河北省秦皇岛河涧里
钮佳宇　上海市崇明县堡镇
李喜强　大连市甘井子区山东路
王浩　江苏省常熟市
张海建　江苏省兴化市东门
陈鹏　安徽省芜湖市第二中学（本部）
李余恺　泉州市丰泽区东湖街
唐泽　湖南省长沙市劳动广场旭鸣里
邹思敏　江苏省常熟市常福新村

奖品列表





Q币卡（10Q币）



承接《电子乐园》

此文献给正在沉迷游戏和曾经沉迷游戏的游戏玩家

青春给了天堂

★文：小超

★编：月月 ★美：小米

九十五

革命尚未成功，奋斗依然不止。

50级，对于我们来说不是结束，而是新的开始。

武器的更换，等级的提升使我们练级和打钱的效率提高了不少。

一天15%的经验增长，300万的收入已不是问题。

“快点到52级啊，我做梦都在想变成死亡骑士呢。”

黄涛依然表现得那么急。

“呵呵，52级只是时间问题，现在加油存钱换装备撒。”

看了白少的装备，我认为我们的装备太差劲了。

“听盟里人说，如果妖精学了生命的祝福，效率会更高！”

刚睡醒的阿利也参与了讨论。

“现在生命的祝福太贵了，要3000万，我们只能乖乖地做火妖咯。”

生命的祝福确实贵到离谱，不过此物确实有所价值。

“怎么样，51级的时候就学生命的祝福，估计那个时候也有这么多存款了。”

水妖很受欢迎，是玩家们争相组队的角色，所以阿利极力推荐。

“等防御到了-70再说吧。”我还是觉得先把防御提上来再说。

“现在加完状态已经-63了，还差7点到-70，51级再加一点敏，又能加不少防。”

黄建发表了他的看法，最近他可没少研究升级加属性点的事。

“现在不单单只考虑防御，还要考虑魔防和属性防，上傲慢21至30楼就需要火戒。”

我又提出了一个新问题，毕竟赚钱才是终极目标，傲慢30楼不能不去。

“恩，需要的东西太多了，大家加油撒。”

三人就这样一边练着级，一边讨论着以后的发展方向。

日子也开始进入平淡期，但平淡过后总会是波澜。

九十六

“14血4魔，成长还行，大家说现在是加力量还是敏捷？”

黄建兴奋地说着(51级开始有属性点奖励)。

“点力量，攻击要强不少！”阿利喜欢战斗型妖精。

“点敏捷，敏捷好。你上次还说看了网站，说加敏捷能加不少防御吧？”

看着防御没到-70，我心里很不爽。

“我也选敏捷，现在是2比1，就加敏捷了。你喜欢力量，就多打点钱，去买根力量项链。到时候，你想敏捷就敏捷，想力量就力量。”

黄建把升级奖励的那一点属性分配在敏捷上。

防御果然提高，正好达到了-70。

51级可以变克特了，不过这次我们没有庆祝（变身克特攻击要快不少）。

一是因为我们的生活费已不多，得省着花。

还有就是我们的兴奋程度已经没有升50级时那么强烈。

“现在装备武器都不错了，是不是该去更好的场所混？”

黄建也知道生活费不多，必须得弄点天堂币卖，不然工作室将维持不下。

“不杀Boss的话，好像也就傲慢30楼比这里打钱快。”

从游戏论坛上玩家贴图来看，傲慢30楼非常富有。

“傲慢30楼，我们这号不好混，除非学生命的祝福和人组队打。”（生命的祝福，可以给整个组加血）

阿利对生命的祝福非常执著。

“恩，学了生命的祝福之后，就是抢手货，很容易加入血盟。”

从公聊每天都有人在寻求生祝妖组队打宝的情况来看，我也认识到生祝妖的强大。

“要不我们现在就存钱买生命的祝福吧，反正装备武器已经换得差不多了。”

黄建也同意了火妖转水妖。

三人意见的统一，预示着我们将为生命的祝福奋斗。

当然，我们也明白+9细剑不适合在傲慢30楼用，换+9祝福武士刀也是必行之事。

至于加入占领傲慢30楼汽车盟之事，我早已有联系。

依仗垃圾敢死队老成员的关系，汽车盟的骨干门，对我们申请加盟的要求并没有拒绝。

何况，我们也将是他们需要的生祝妖。

加汽车盟也就预示着必须要退出YY盟，这似乎有点不道德。

（此刻，YY盟和汽车盟属于对抗期，但两盟的战斗我们一直未参与。）

不过，我现在只能说对不起。因为加雪盟并不是为了打架，是来升级和赚钱的。

钱，我们现在需要钱！

九十七

我们在傲慢34的练级，已经没什么好写的了。

但在这里必须得提一个在傲慢34楼练级时认识的人。

至今我还记得他的名字——听情人讲故事。

这个名字挺女性化的，大家可能认为是个女妖精。

没错，就是个女妖精！（爱情戏还没到，不过会有的，而且是跨国之恋）

但电脑的背后却是个男人，是个很豪爽的江西男人。

豪爽是指对我们的豪爽，但他的豪爽却换来了我们对他的辜负。

“4月21日，在34楼下楼处有个不是本盟的妖精在练级，你去把他清下。”

盟里有盟员在盟聊里喊到。

“恩，我去看看。”我很不情愿地回答着，其实不想惹是非。

我将妖精走到傲慢34楼下楼处，果然看见一个妖精在拿弓射。

是个MM！这叫我怎么下得了手？我现在可是满18岁了哦！

“MM，你好，你可以去楼下练吗？”

玩人品爆发的时候我还未成年，管你男女都通杀，

不过现在已经不同了，打架还是先鉴定性别再说。（很多男性玩家都这样做的吧？）

“为什么呀？这里练不行嘛？”呀啊，嘛啊，这语气还真像MM！

“这里怪太多了，容易爆怪，容易死，要不我带你去楼下练吧？”

反正练得有点无聊了，找个MM聊天也不错。不过还是得把他带下楼，省得盟员口舌。

“好啊，我练得可慢了，有人带最好不过了。”听情人讲故事答应了我的要求。

我和听情人讲故事组了队，奔向了傲慢33楼。

一边练级一边聊天，很快知道了真相。

听情人讲故事并不是什么MM，而是个

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

男人。

今天是他第一次上傲慢34楼，现在正在冲49级。

他很走运，用着妖精人妖号碰到了寂寞的我。

不然，肯定会落到一个被打下楼的结果。

得知是一个男人在操控着如此美丽的女妖精时，我觉得有点恶心。

不过从他的言语中我感觉到了豪爽，也感觉到了真诚。

打算和他交个朋友，这种朋友值得我交！

九十八

在聊天中，听情人讲故事得知我们的妖精49级冲51级只花了一个月时间。

他非常吃惊。

虽说他只是一个人练一个号，可上线时间并不短。

升级却非常慢，慢到他感觉升死亡骑士是下辈子的事。

“以后跟着你组着练级好吗，和你组队练级好快。”

我们组队打了几个小时，听情人讲故事感觉到经验的飙升。

“我是没问题，不过我还有两个搭档，得问问他们。”

现在把打钱摆在第一位，经验慢点没关系。

“好的，以后上线就直接找你了。”

听情人讲故事拿出跟定我的架势。

“没问题，不过有时候也不是我，等下得和搭档说一下。”

我再次强调有搭档的事。

“那你帮我说说，组队打的钱都给你们。”

在之前的聊天中，听情人讲故事知道了我现在正在打钱买生祝。

与他组队练了好几个小时，总体来说经验少了不少，钱倒是进得挺多。

轮班的时候，我把这件事告诉了黄建阿利。

他们两个也都表示想交这个朋友。

也就是说，听情人讲故事组队练级的要求我们全票通过。

之后的一段日子，他保持了惊人的上线时间。

一切只为了死亡骑士梦。

在和我们三个轮番的聊天中，他对我们的情况已有了相当的了解。

交朋友是交心，交是交换的意思，所以我们三个也相当了解他。

他曾经是天堂的商人，而且是个大奸商。

由于他的奸，所以天堂币常达到九位数。

在看到大家纷纷变身死亡骑士时，他开始觉得自己不能只是一名奸商。

他要做一名死亡骑士奸商。

因为是奸商的关系，他的妖精装备还算不错。

武器不用说，肯定是带着+9标签，防具也统统是破安定3。

一个偶然，这些东西很快就变成我们的了。

九十九

“我现实中有点事，过段时间可能就很少上线了。”

队伍中的听情人讲故事突然说出这么一句话。

“你都49级半了吧，快到50级了。”我回到。

“还是太慢了，要不是有你们三陪着练，我早坚持不下去了。”他话中明显带着感激。

“我们以后继续带，你有事这段时间就先停着吧。”我继续回到。

“等你们练好了，你们也帮我练练好吗？我现在把装备全送给你们，让你们先买生命的祝福。如果还缺钱，这段时间我有空就上线去做生意赚给你们。”

真不敢相信，这是刚刚认识几个星期的人说的话。

他的豪爽我一人没敢承受，叫醒了睡梦中的阿利黄建。

经过三人的商议，我们选择了接受。

听情人讲故事说话豪爽，做事也毫不含糊。

以奸商的优势，他很快把装备清理完毕，钱自然也到了我们的号上。（三千万左右）

这一切，他没有任何犹豫。

他的豪爽也得到了我们的承诺。

我们答应他，等我们的号到了52级后，会抽出一个人帮他练经验。

就如他说的，之后的日子上线时间少了许多。

他开始不再练级，少有的上线时间也全部花在做生意上。

看到这一切，我们暗下决心，一定得帮他完成死亡骑士这个梦想。

但是，决心，在金钱面前却不堪一击。

某天他突然上线，向我们提了一个对他来说不是很过分的要求。

由于以后上线时间会更少，他希望我们把4月21日让他体验一下，

他想体验一下高等级账号的感觉，虽然此时4月21日没到52级，但也接近52级。

三人再一次进行了商议。

我们绝对没有把他当骗子，却不知道为什么，迟迟没给他答复。

也许他认识到我们迟迟不答复的原因，干脆选择不为难我们。

此后，他彻底消失在十服。（网通11服有出现，我们打算回报他，但他没选择留在11服）

我们三个因此获得了一笔“横财”。

一百

听情人讲故事的离去，给我们带来了遗憾。

但遗憾并不能阻止我们前进的步伐。

我们继续在向死亡骑士迈进，继续朝着目标奋斗。

天堂有不测风云。

白少的再次出现，彻底改变了我们目前的状况。

阿利表情有点异样：“超，接个电话。”

奇怪了，现在是晚上两点，怎么会有人打电话给我呢？

我拿起电话：“你好，你是谁？”

“我是上次网吧你见到的白少，我找你有事。”

电话那头传来了一个男人的声音。

“是你啊，这么晚找我有什么事呢？”

见过面，所以我语气比较客气。

“你过来谈，我在火星网吧十号包厢。”

白少的语气似乎没得商量的余地。

“太晚了吧，要不明天我们见面谈？”

情况不明，我只能拖延。

“你现在去外面打的，车费我掏！要不我直接来你们工作室？我知道你们地址！”

白少果然是有钱人，气势凌人。

这是黄建的家，他家人都在旁边的房间休息，

我们搞天堂工作室已给他家人带来了很多麻烦。

所以，绝不能让白少半夜过来。

何况白少并不会当真过来。

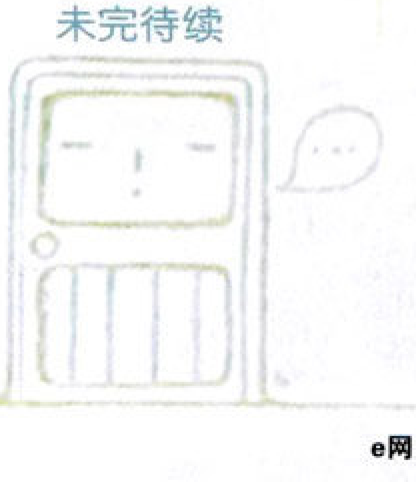
犹豫了片刻，答应了白少的要求。

深夜两点，我推开了门。

走在黑黑的马路边，我搭上了一部的士。

目的地——火星网吧。

未完待续



编：贪睡猫 美：哈秋

战地：叛逆连队2
battlefield：BAD COMPANY 2

C4炸弹车破坏箱子或者坦克战术

要点：驾驶技术过关，对地图了如执掌。并且有很快的反映能力和判断能力。

使用方法：如果是炸普通的坦克，一般3颗C4即可，如果是破坏露天开阔地的箱子需要6颗C4。把C4安放到摩托车车头附近后，就要快速驾驶摩托车往自己的目标冲刺，路途中要快速的避开路障及树木防止中途自己翻车，其次要能避开敌人防守的RPG和固定机枪的扫射。在接近坦克或者箱子的时候要快速跳车掌握好摩托车的惯性，并且快速起爆C4（在上车前建议提前换出你的C4起爆器，以免跳车后来不急换出来）。

C4诡雷战术

要点：首先就是要能快速，安静的接近目标，其次放置C4要巧妙，利用敌人留下的弹药箱子或者医疗包可做掩护，当然此战术适合对放置箱子的房间起到很好的杀伤作用。

使用方法：快速到达放置有箱子的房间后，在箱子的房间快速布置C4炸弹的位置，然后再按E键启动箱子的警报，迅速离开房间找到安全位置观察（一般狙击手配置C4适合次战术，因为狙击手有声纳雷达，可以探测移动中的敌人掌握敌人的动向）当有敌人去救箱子的时候起爆C4，你就可以看到你的战果了。

UAV偷袭战术

要点：有很强的UAV操控技能

使用方法：驾驶UAV低空沿着地图边缘飞行，到达敌人后方就可以在树枝上悬停，利用UAV的AGM导弹攻击固定机枪和反坦克炮。当然如果你驾驶技能过关也可以学老外利用UAV的螺旋桨去杀人。即使你被敌人发现打掉了你的UAV也没关系，并不会让你送命。

坦克远距离打击

要点：掌握坦克火炮远距离的瞄准高度

使用方法：建议自己选择工程师并且加装坦克防护的技能，然后驾驶坦克在远距离对放置箱子的目标进行打击如果掌握好了弹道一般12发炮弹即可摧毁箱子目标。当然由于你自己加装了坦克的防护技能，一般你的坦克也很抗打而且你自己也是工程师，还能快速自己修理你的坦克。



帝国全面战争
Empire Total War



政治制度解说

1.君主专制：可随意更换内阁大臣，因此可以维持较高的支持率。君主专制贵族忠诚很高，平民很容易起来造反。所以可以更多的剥削贵族。

2.君主立宪：每回合只能把一个内阁大臣踢出内阁，人选会自动补上，不能自己选，支持率太低可以提前解散议会大选，让反对党上台。君主立宪制平民和贵族的忠诚度差不多，属于三种制度中比较中庸的一个。君主专制下贵族造反成功建立君主立宪，英国一上来就是君主立宪。

3.共和：和“君主立宪”类似，每回合只能把一个内阁大臣踢出内阁，人选会自动补上，不能自己选。支持率太低可以提前解散议会大选，让反对党上台，便可连总统一起换。共和的平民忠诚度较高，贵族很容易起来造反，所以可以多剥削平民。君主制和君主立宪制的平民造反成功变共和，共和制下的贵族造反成功就重建君主专制制度。

关于国家元首：这些天来发现，君主立宪制政府的运营能力主要受首相的能力的影响，君主制和共和制主要受国家元首的影响，所以在君主制下，即使你的内阁全是高星大臣，君主比较烂，政府运营能力依旧很烂，共和同理。君主立宪制，当你发现政府运营能力很差的时候，可以通过更换首相来改善现状。

特别注意，共和制不可以更换国家元首，只能通过大选赶他下台。

关于大选：大选可以消解国内矛盾，让小旗子减少，从而避免叛乱和革命。如果你的内阁支持率超过60%，基本可以保证其一直当选。

索尼克与世嘉全明星赛
Sonic & Sega All-Stars Racing
起跑喷火加速，空中落地喷火技巧

在倒数3S的时候，你长按D，会发现原地喷火的颜色会改变，最后变成蓝色粗条激光状，你要注意的就是这个。SONIC喷火的原理是在0S时候，你的车刚好喷出的是蓝色激光，它就会起跑喷火加速，有些车是3S后火焰转化为蓝色，有些是2-3S之间，当你把握好这个度时，起跑就不会落后别人。

当小车在空中时只要有足够的时间（一般2-3S）你按住D的同时按住S（做漂移状，但不要方向键），火焰转换为蓝色，落地将会继续喷火加速。



魔兽世界 不死秘诀

作者：赵骐



魔兽世界 医疗事故

作者：赵骐



魔兽世界 超期服役

作者：田品吕口·王凌轩



魔兽世界 巫妖王的坐骑

作者：田品吕口·王凌轩



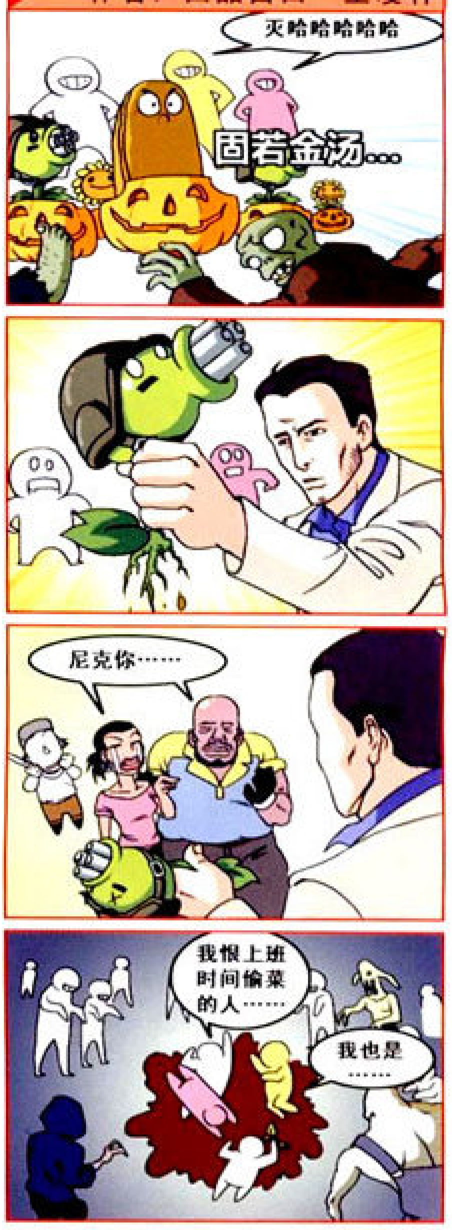
求生之路2 求生植物（上）

作者：田品吕口·王凌轩



求生之路2 求生植物（下）

作者：田品吕口·王凌轩




风色幻想
Adventure Generation Online
ago.gfyoyo.com.cn
主人，
我们在这里等你哦~ ~
3.18 宅男初体验
马上登录 http://ago.gfyoyo.com.cn
上海悠游网软件科技有限公司
弘煜科技事業股份有限公司
FUN YOURS TECHNOLOGY CO., LTD.
女仆教主豆花妹开心网ID：69431490 百万好友一起顶！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信